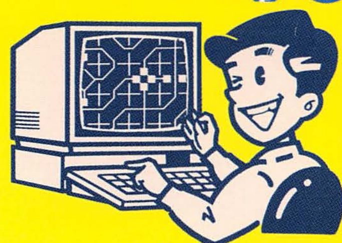
昭和61年10月1日発行(毎月1回1日発行)第5巻第10号 昭和57年12月6日 第3種郵便物認可 昭和59年5月1日国鉄首都特別扱承認雑誌第7517号

マイコン BASIC Magazine

わかる!動かせる!
プログラムが組める雑誌

October 1986 10



定価 ¥380

47機種のパソコン用ソフト70本一挙掲載

スーパーソフト・コーナー

ルームマップ大公開⑦
ザ・リターン・オブ・イシター徹底解析パートII

チャレンジ!RPG——覇邪の封印 チャレンジ!AVG——照魔鏡の伝説

好評連載
ファミコンでオリジナルゲームを作ろう!!「迷路上をペンペンが歩く!」
入門マシン語講座[JP命令を使いこなそう]

特別企画
プログラミングの美学——[美しいプログラムとは?]
キミのパソコンをパワーアップしよう
NEC「PC-8801シリーズ」の巻

BM-Jr./LII2 猿カニ合戦
BM-LIII/MK5 ざ・おてだま/SPRING TOWER
C1/ファミコン BATTLING3/キャベくんの冒険/STAR DUST V
FM-7/77 MAGICAL WORLD/惑星マイムの戦い
FP1000/1100 REVOLTING ZAKATO
JR-100 Apples Harvest/BOMB MELON
JR-200 編&影SUPER VER/RUNII
M5 ASTEROIDII/BREAK EGG
MSX GREEN APPLE/THE CASTLE OF UDO/BALL BALL
MZ-1200 KEMUNPAII
MZ-700/1500 ババヌキ/BOTOM
MZ-1500 YUJI
MZ-2000/2200/2500 PONG/あした天気に－涙編－
MZ-2200/2500 PULE
MZ-2500 移植版 PAPER PLANE MZ
PASOPIA(T)/5 The Labyrinth
PASOPIA7 ZERO
PC-6001/mkII/6601/SR SLAYER/ATTOM BOMBERS
PC-6001mkII/6601/SR え～とPUZZLE
PC-6001mkIISR/6601SR 船長さんGANBARE
PC-8001/mkII/SR トイレットマン/NIGHT OF THE LOVING DEAD
PC-8001mkII/SR ESCAPE
PC-8001mkIISR カエレ!
PC-8801/mkII/SR/FR/MR 逃げろ!!ポチ!
PC-8801mkIISR/FR/MR グディウス
PC-9801E/F THE WONDER TRIP LOVER
S1 SPACE SWEEPER
SC-3000 H_2O/JUMPING MOUSE
X1/C/D/F/ターボ/II BREAK!KIDS♡/PENチャン
PB-100 バクテリア倶楽部/Dragon Dragon
PC-1245/51 ドラゴン・アタッカー
PC-1500 IMOMUSHI HUNTER
PC-2001 北斗の謙一郎

ランダム・コーナー
SMC-777 MAD-CLASH
X1/C/D/F/ターボ/II ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム－ツインビー－

実用プログラム・コーナー
PC-6001/mkII/6601/SR 高速中間色ペイント

BUBBLE BOBBLE
©㈱タイトー
バブルボブル

ザ・ビデオゲーム・ミュージック・コレクション
ナムコ♬ザ・リターン・オブ・イシター
©㈱ナムコ

SHARP

最前線へ躍

画面は、チャンピオンプロレス(マイクロネット)/ウィザードリィー(サーテック)/メルヘンヴェール(システムサコム)/リザード(クリスタルソフト)/ブラックオニキス(BPS)/カレイドスコープ(ホット・ビィ)/キングフラッピー(デービーソフト)/ゼビウス(©ナムコ・電波新聞社)/テグザー(ゲームアーツ)/蒼き狼と白き牝鹿(光栄)ハイドライド(キャリーラボ)/夢幻の心臓(クリスタルソフト)

先進のハード&ソフトで、遊び心も加速する。

ようこそ、チャレンジングステージへ。パソコン最前線へ躍り出たスーパーMZが、キミのアクティブな挑戦に応える。使いこなせばもう最先端のマニアです。

●通信機能つきデータベースソフト「テレホンソフト」標準装備●640×400ドット(標準で4色、最大16色)の高精細度、256色同時表示(320×200ドットモード)のきわだつカラー表現、圧倒的なスピードの瞬速グラフィックス●音声やナレーションを入れた個性あるソフトづくりにボイスレコーダ搭載●楽器音もつくれるFM音源採用●JIS第1/第2水準漢字ROM標準装備



Super mz

8ビットパーソナルコンピュータMZ-2500シリーズ

Model 20(MZ-2511・640KB3.5″FD1基付)標準価格168,000円
Model 30(MZ-2521・640KB3.5″FD2基付)標準価格198,000円

●写真の14型カラーディスプレイMZ-1D22標準価格108,000円は別売です。
本体装着のカセットテープは撮影用で、付属品・市販品ではありません。

り出た、スーパーMZ。

ハードの先端性に応えて第一線のソフトが勢揃い。ゲームも実務も、どんどんひろがるアプリケーション環境。

ソフト名	標準価格	会社名
ゲーム		
ペンギンくんWARS	6,800円	アスキー
DANGER BOX	5,800円	ウス井
五目並べ	4,800円	
棋太平	7,000円	SPS
大脱走	6,800円	キャリーラボ
F2グランプリ	6,800円	
ハイドライド(MZ-2000用)	T 4,800円	
夢幻の心臓	8,800円	クリスタルソフト
リザード	6,800円	
テグザー	6,800円	ゲームアーツ
信長の野望	7,800円	光栄
蒼き狼と白き牝鹿	8,800円	
NOBO	6,800円	コムパック
ザ・コックピット	6,800円	
トリトーン	6,800円	ザインソフト
ウィザードリィ	9,800円	サーテック(フォアチューン)
メルヘンヴェールI	7,900円	システムサコム
プロフェッショナル麻雀	6,800円	シャノアール
コズミックソルジャー	8,800円	工画堂スタジオ
道化師殺人事件	7,800円	シンキングラビット
ロードランナー	6,800円	ソフトプロ
探険隊第二弾	7,800円	データーウエスト
キングフラッピー	6,800円	デービーソフト
マカダム	6,800円	
オービットIII	6,900円	テクノソフト
ゼビウス	6,800円	電波新聞社
ゼビウス(JOYSTICK付)	8,800円	
マッピー	6,800円	
ドルアーガの塔	6,800円	
エキサイトバイク	6,800円	ハドソン
バルーンファイト	6,800円	
地獄の練習問題	6,800円	ハミングバードソフト
ブラックオニキス	7,800円	BPS
カレイドスコープ(7万光年の胞子たち)	9,800円	ホット・ビィ
バックトゥ・ザ・フューチャー	6,800円	ポニー
はーりぃふぉっくす	7,800円	マイクロキャビン
英雄伝説サーガ	9,800円	
チャンピオンプロレススペシャル	T 4,800円	マイクロネット
フリッキー	T 4,800円	
RIGLAS	6,800円	ランダムハウス

ソフト名	標準価格	会社名
ワープロ		
ユーカラK2＋ターボキット	28,000円	東海クリエイト
ユーカラK2	18,000円	
K2ターボキット	14,000円	
Noe WORD Super	28,000円	新電子システム
PEACH TEXT※	29,800円	マイクロソフトウェアアソシエイツ
グラフィックツール		
ぱれっと	18,000円	ダイナウェア
表計算型簡易ソフト		
MULTIPLAN™	40,000円	アスキー
パーソナルビジレス	28,000円	OAテック
ビジレス	48,000円	
Hu-CAL日本語	45,000円	ハドソン
SUPER CALC2※	29,800円	マイクロソフトウェアアソシエイツ
実務系ソフト		
株価チャートディスプレイ「チャート君II」	9,800円	ウス井
UK-TURBO財務管理システム	48,000円	ウラカワ電器店
実戦！仕入管理	23,000円	近畿コンピュータサービス
実戦！在庫管理	21,000円	
トップマネジメント	19,800円	光栄
万能顧客管理カードバンク3	68,000円	コンピュータシティ
万能販売仕入明細在庫管理ガッツハンバイ	149,000円	
販売在庫管理システム「本格派」	128,000円	TCRインターナショナル
顧客リスト	22,000円	日基工業
株価分析システム	150,000円	マイクロポート
スーパー財務/テレビ元帳	128,000円	ラウンドシステム研究所
開発ツール		
Small-C/Small-Macパッケージ※	12,800円	コムパック
File Utility(UT-25F)	6,800円	テレシステムズ
スーパー修理屋さん	12,000円	ブルースカイ
H.S-コントローラー	9,600円	
TURBO PASCAL V3.0※	29,800円	マイクロソフトウェアアソシエイツ
FORMS 2※	60,000円	
CIS COBOL※	220,000円	
C BASIC※	37,500円	
SUPER BASIC98コンバータ	6,800円	ロータス

●標準価格中のT表示はカセット版。●MULTIPLANは米国マイクロソフト社の登録商標です。※ご使用にあたっては、P-CP/Mが必要です。●上表のソフトは一例です。詳しくはソフトカタログをご参照ください。

ホストソフトもアクセスソフトも、パソコン通信にもバッチリ対応

TOWN BBS(ホストソフト)	29,800円	シスポート Tel.07746(3)1131
テレホンソフト(標準装備)	各種ネットワークにアクセスできるターミナル機能やデータ通信機能に加え、登録件数最大4000件の本格的なデータベース機能を装備。音声通信にも対応しています。	

※テレホンソフトの通信機能を利用するためには、別売のモデムホンまたはモデムユニットが必要です。
また音声通信にはモデムホンの他に別売のボイスコミュニケーションインターフェイスが必要です。

モデムホン
MZ-1X19 標準価格98,000円

モデムユニット★
MZ-1X22 標準価格21,800円

★MZ-1X22をMZ-2500でご使用の場合、接続ケーブルCE-501L(標準価格7,800円)が必要です。

キミの街にもパソコン通信基地ができた!!

いまMZ-2500システムを使用した、ホスト局が全国120拠点で開設いたします。

シャープ株式会社
本社 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号☎(06)621-1221(大代表) ●お問い合わせは…本社内 国内情報システム営業本部まで

MZ-2500
資料請求券
ベーマガ・10月

快走、ハイ・ポテ

時代に応えた3つの能力で、



X1 パソコンテレビ turbo II

パーソナルコンピュータ＋キーボード	CZ-856C(E)オフィスグレー(B)ブラック……標準価格178,000円
15型カラーディスプレイテレビ	CZ-855D(E)オフィスグレー(B)ブラック……標準価格119,800円

●使いやすさと高度な能力で好評の漢字BASIC搭載●漢字1000文字表示などレベルの高い表現が可能、640×400ドットフルカラーの高速・高密度グラフィックス●ビデオをつなぐだけでスーパーインポーズ録画ができるデジタルテロッパ機能内蔵●JIS第1水準漢字ROM標準実装●5インチミニフロッピーディスクドライブ2基内蔵●マウス、RS-232Cなど充実のユーザーインターフェイス●豊富なソフト資産が活用できるコンパチブル設計

SHARP

シシャル"ターボ"。

鮮やかなパソコンシーンを創造。

日本語処理

文章もプログラムもラクラク作成

日本語百科 **WORD POWER** ワードパワー

文章づくりの発想から表現まで、さまざまな角度から日本語をサポートする先進の日本語システムです。一般熟語はもちろん、人名・地名・類語・同義語・同音異義語、さらに四文字成句、故事・ことわざ、手紙の慣用表現など、収録語数は約9万語。しかもそれらが自在に文章にとり込めます。たとえば、心ならずも断り状を書く場合など、"お力になれなくて、都合がつきかね、せっかくのお話、不本意…"、次々とでてきて活用自在、表現多彩に応えてくれます。

ターボ博士 **LEXICON** レキシコン

ターボの優れた日本語処理能力をBASICに活かした独自の応用機能です。日本語によるコマンドの検索や意味・用法の確認、さらにプログラムへのとり込みといったことだけでなく、マニュアルのかわりとして楽しく簡単にBASICが覚えられ応用できる便利なツール。初めての人にはもちろん、上級者にも充分活用いただける、いわば強力なヘルプ機能です。

画像処理

テレビ・ビデオの映像をC.G.に活かす

テレビはもちろん、ビデオやビデオディスク、ビデオカメラからの映像を、瞬時に静止画像としてとり込める—— 高速画像入力装置「カラーイメージボード」(別売)を使えば、興奮のビジュアルシーンがターボで自在に駆使できます。画像は拡大・縮小・切り抜き・輪郭描出など修正・加工も自在。また16画面・4画面ストロボアクション効果やカラー反転表示も楽しめます。絵筆をキーボードやマウスに置きかえれば、ブラウン管はもうキャンバス気分。アート心も一気に加速します。美しく印刷できるカラープリンタも用意しました。

■カラーイメージボードCZ-8BV1　標準価格39,800円
(画像処理ソフト カラーイメージツール同梱、X1/X1 turboシリーズ用)



■24ドット熱転写カラー漢字プリンタCZ-8PC1 標準価格69,800円
(X1/X1 turboシリーズ用)

通信対応

多彩なツールで手軽なパソコン通信

話題のネットワークにアクセスしたり、データ通信(漢字対応)がスピーディに楽しめる「turboターミナル」※をはじめ、モデムボードの付いた通信ソフト「モデムターミナル」※や通信ソフト(2D・5″FD版)を同梱した「モデムユニット」※、



さらにお手持ちのターボやターボIIをホストシステムとしてホスト局が運営できる「コスモステーション」※など、多彩な通信ツールでパソコン通信が手軽に。ターボの優れた通信環境がコミュニケーションの輪をどんどん拡げます。

※いずれも別売です。



モデムユニット

■モデムユニット　CZ-8TM1　標準価格29,800円
(通信ソフト・RS-232Cケーブル同梱、X1/X1 turboシリーズ用)

■turboターミナル　CZ-131SF　標準価格 8,800円
(2D・5″FD版、X1 turboシリーズ用)

■モデムターミナル　CZ-133SF　標準価格25,800円
(モデムボード付、2D・5″FD版、X1/X1 turboシリーズ用)

■コスモステーション　CZ-136SF　標準価格 9,800円
(2D・5″FD版、X1 turboシリーズ用)

★多彩なシンセサイザーサウンドが楽しめるFM音源も新発売.!!
ステレオタイプFM音源ボードCZ-8BS1標準価格23,800円(スピーカー〈2本一組〉・ミュージックツール〈2D・5″FD版〉同梱、X1/X1turboシリーズ用)

X1"ターボネットワーク"キャンペーン推進中.!!

シャープは、全国のディーラーへ向けて、X1ターボ/ターボIIをホストシステムとしたパソコン通信ホスト局開設推進のキャンペーンを実施中。まもなく、あなたの街でBBSや電子メールが楽しめる……。お手持ちのパソコンならほとんどの機種でアクセスOK。

X1シリーズ活用情報誌「それゆけ! X1」

■年間購読申し込み方法：郵便振替にて最寄りの郵便局窓口から下記口座へお申し込みください。● 口座番号 東京0-127451 ●加入者名 エーゼットビジコム㈱それ行け！X1編集部 ● 金額2,640円(送料はお客様ご負担となります。)※偶数月末日で〆切り、次号よりのお届けとなります。(10月末日までにお申し込みの場合、12月発行の14号よりお送りします。)

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表) 電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表) またはシャープエンジニアリング㈱ 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)へ

資料請求券
X1 turbo II
ベーマガ
10係



NEC PC 88 NEWS

PC-8800シリーズを使いこむための耳より情報。

今回のテーマは「MRの魅力研究」

今回は、ビギナーからエキスパートまで、
使い方自由型パソコンPC-8801mkⅡMRの魅力研究です。
さぁ、一緒に楽しんでみようよ。

もう、おなじみの、不動のベストセラー機PC-8800シリーズ。その中でもとりわけ魅力たっぷりのパソコンといえば、PC-8801mkⅡMRです。使いやすさと抜群の機能を備えた、8ビットの最新鋭機はなんといっても、僕らパソコン大好き人間の人気者なんだ。パーソナルユースの世界がグンと広がる。活用範囲もドンと広がることうけあいだ。

●1Mバイト5インチFDD2台内蔵だから、大容量の辞書が使え、漢字変換もラクラク。

下の表を見てもらうと一目瞭然。PC-8801mkⅡMRは、これまで僕らが使っていた320Kバイトタイプと比べてみると、約3倍のディスク容量をもつ、1Mバイトタイプの5インチFDD(320Kバイトタイプの読み取り／書き込み可能)を2台内蔵。さすがの実力で、大量のデータ処理なんかもラクラクこなしてしまうし、市販の日本語ワープロソフトなどの辞書も大容量のものが使えるから高度な漢字変換も簡単にやってのける。文書登録数たくさん、高機能ソフトも活用できる、これはもううれしい実力ですね。

日本語ワープロ「JET-8801AMR」の場合 ㈱キャリー・ラボ 096(363)0211		
	1Mバイトタイプ 2HD(JET-8801AMR)	320Kバイトタイプ 2D(JET-8801A)
辞　書	約80,000語	約35,000語
登録文書数	192文書	64文書
登録可能外字数	192文字	192文字

データベース「日本語MY CARD 88MR」の場合 ㈱アバロン 03(476)0187		
	1Mバイトタイプ 2HD(日本語MY CARD 88MR)	320Kバイトタイプ 2D(日本語MY CARD)
辞　書	約40,000語	約20,000語
ユーザ登録辞書	約30,000語	約 1,500語

※1Mバイトタイプのものは、320Kバイトタイプのものに比べてデータの検索時間を短縮(最大6倍、平均2倍程度に高速化)

日本語ワープロ「ユーカラK2」の場合 ㈱東海クリエイト 03(456)4610		
	1Mバイトタイプ 2HD(ユーカラK2)	320Kバイトタイプ 2D(ユーカラK2)
辞　書	約73,000語	約44,000語
短文登録	約23,000語	約　900語
1文書最大	A4 83ページ	A4 10ページ
登録文書数	118文書	37文書
登録可能外字数	8,000字	2,500字

●192Kバイトのメインメモリが、実質処理スピードをアップ。

パソコン大好き人間の僕らだって、時にはイライラしたり、ソワソワしたりすることだってあるワケだよね。その原因のひとつに、データ探し、調べの待ち時間の長いことが決まってあげられるんだ。PC-8801mkⅡMRは、ウレシイことにそのイライラ、ソワソワ時間をグーンと短縮してくれるから、ディスプレイの前でのにらめっことはサヨナラできる。つまり主記憶容量が3倍にスケールアップした、ハイポテンシャル機といえそうだ。

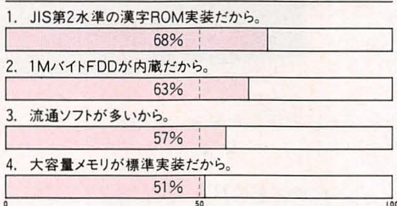
●JIS第2水準までカバーする漢字ROMで、人名・地名などの表示がさらに簡単。

「いまの若い者は…」なんて台詞をよく耳にしやしないか。事実、漢字のニガテな若者が増えているらしい。みんなは大丈夫かな。マズイな、と感じたらPC-8801mkⅡMRでレッツ・スタディ！JIS第1水準・第2水準漢字ROMを標準実装しているから、歴史の教科書に出てきた難しい人名も、耳慣れない地名も即、漢字で表示してくれるのだ。課題のレポート作成や、年賀状の住所録作りも漢字を知っててソンはしないのだよ。さ、いまのうちみんなに内緒でパソコンをマスターして、仲間達に差をつけようね。

第1水準のみの場合	第2水準を使用した場合
ハレーすい星	ハレー彗星
コーヒー	珈　琲
牛どん	牛　丼
夏目そう石	夏目漱石
支こつ湖	支笏湖
き帳面	几帳面
み　こ	巫　女

●君達ユーザに認められた、PC-8801mkⅡMRの魅力。

パソコン大好き人間たちに、PC-8801mkⅡMRの好きなワケ、魅力の個所をアンケートにして聞いてみた。その結果は、ひと言でいってしまうと高機能・対応ソフトの豊富さ、に尽きるみたい。というワケで、なにやらパソコンとコミュニケーションしたくなるね。



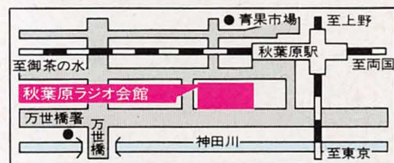
●こんなにソフトが充実しているから面白い。PC-8801mkⅡMR。

ねえ君達は知ってたかな。PC-8800シリーズに対応しているソフトは、ワープロ、データベース、教育、家庭用ソフトからゲームに至るまで、なんと1,800種以上。(そのうちの1,100本は、フロッピィディスクにて供給・61年6月現在)。こんなにたくさんのソフトがあるから、ゲーム派人間からマニア諸君にまで、対応できるんだ。ますます面白いPC-8801mkⅡMRとソフト。

★★★★★★おかげさまで10周年！★★★★★★

Bit-INN東京 10周年記念フェア 入場無料

日時／9月12日(金)→13日(土)・午前10時→午後5時
場所／秋葉原ラジオ会館(7F・8F)東京都千代田区外神田1-15-16



皆様に親しまれてきたパソコン広場NEC・Bit-INN東京は、おかげさまで10周年を迎えました。感謝の気持ちを込めて、PCシリーズの展示会を開催いたします。会場には、懐かしいTK-80、PC-8001などを展示する、「おかげさまで10周年コーナー」の設置や、楽しいイベントがもりだくさん。また、ご来場のお客様への記念品も用意しておりますので、ぜひ、お越しください。



★★★★★★★★★★★★★★★



●320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵 ●パソコンと電話、モデムをコンパクトに一体化 ●漢字ターミナルソフトや電話帳ソフト、通信コントロール機能を強化したBASICを添付●オンフックダイヤルやリダイヤルなど多彩な電話機能

TR

パソコン通信をこのクラスで実現したモデム電話内蔵パソコン。 **PC-8801mkⅡTR**

本体標準価格(320KバイトタイプFDD2台内蔵)……………………288,000円
(取付工事費等は含みません。)

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

顔自慢。
ディスプレイはシステムの顔だ

新発売

アナログRGB入力専用タイプの、
ハイコストパフォーマンス・ディスプレイ。

❶14型高解像度カラーディスプレイ
PC-KD854　標準価格 89,800円

- ●640ドット×400ラインの高解像度表示が可能。
- ●表示文字数は、2,000文字対応（最大4,050文字が表示可能）。
- ●ドットピッチは0.39㎜。
- ●アナログRGB信号入力により多彩な色表現が可能。
- ●ブラウン管前面に、着脱式のスモークフィルタを採用。
- ●オプションの専用回転台を使えば、自由な角度に画面を設置できる。

新発売

グラフィックスが鮮やかに映える、
ドットピッチ0.31㎜の高精彩度タイプ。

❷14型高解像度カラーディスプレイ
PC-KD853　標準価格 118,000円

- ●640×400ドットの高解像度表示が可能。
- ●表示文字数は、2,000文字対応（最大4,050文字が表示可能）。
- ●アナログRGB信号入力により多彩な色表現が可能。
- ●ブラウン管前面に、着脱式のスモークフィルタを装着。
- ●オプションの専用回転台を使えば、自由な角度に画面を設置できる。

実力者ぞろい、
NECのディスプレイ。
新顔も加わり、
胸はってご挨拶です。

NECのパソコンファミリー　国内実績 No.1　日本電気グループ

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション


❸14型高解像度カラーディスプレイPC-KD851
標準価格…158,000円

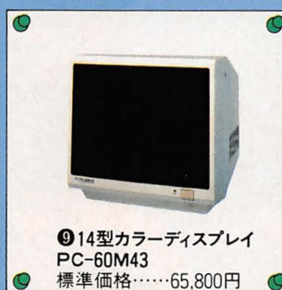

❹14型高解像度カラーディスプレイPC-KD852
標準価格…99,800円


❺14型高解像度カラーディスプレイPC-KD651
標準価格……198,000円


❻14型カラーディスプレイPC-KD351
標準価格……99,800円


❼12型カラーディスプレイPC-KD301
標準価格……89,800円


❽14型カラーディスプレイPC-KD252
標準価格……67,800円


❾14型カラーディスプレイPC-60M43
標準価格……65,800円


❿14型高解像度モノクロディスプレイPC-MD651
標準価格……59,800円


⓫14型高解像度モノクロディスプレイPC-8851
標準価格……58,800円


⓬12型高解像度モノクロディスプレイPC-8841
標準価格……44,800円


⓭12型グリーンディスプレイPC-8050N
標準価格……29,800円


⓮15型ディスプレイテレビPC-TV151
標準価格……94,800円
(ブラックメタリック・ワインレッドの2色があります。)

〈カラーディスプレイ解像度分類〉 高解像度タイプ　中解像度タイプ　テレビグレードタイプ

型式	サイズ	ブラウン管	表示文字例			入力信号方式	ドットピッチ	適応機種								☆は専用 高解像度
			文字数	文字×行	ドット			PC-100	PC-9801 U,UV,VM,VF	PC-8801mkII	PC-8801mkII FR,MR	PC-8801mkII TR,SR	PC-8001mkII 8001mkIISR	PC-6601SR	PC-6001mkII SR	
①PC-KD854	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	アナログ	0.39		○		○	○				☆
②PC-KD853	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	アナログ	0.31		○		○	○				☆
③PC-KD851	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	アナログ/デジタルRGB	0.31		○	□	○	○				☆
④PC-KD852	14	カラー	2000(最大4050)	80×25	5×7	アナログ	0.39		○		○	○				☆
⑤PC-KD651	14	カラー	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	アナログ	0.31	○								☆
⑥PC-KD351	14	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.39		○1.2	○1	○1	○1	○	◑	◑	
⑦PC-KD301	12	カラー	2000	80×25	5×7	デジタル	0.36		○1.2	○1	○1	○1	○	◑	◑	
⑧PC-KD252	14	カラー	2000	80×25	7×7	デジタル	0.50		△1.2	△1	△1	△1	△	●	●	
⑨PC-60M43	14	カラー	800	40×20	7×9	デジタル	0.70		△1.2	△1	△1	△1	△	●	●	
⑩PC-MD651	14	モノクロ	2880	横置90×32 縦置64×45	8×16	輝度・同期セパレート	—	○								☆
⑪PC-8851	14	モノクロ	2000(最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	—		○	○		○				☆
⑫PC-8841	12	モノクロ	2000(最大4050)	80×25	5×7	コンポジット	—		○	○		○				☆
⑬PC-8050N	12	グリーン	2000	80×25	5×7	コンポジット	—		○1.2	○1		○1	○			
⑭PC-TV151	15	カラー	2000	80×25	7×7	デジタル	0.49		△1.2	△1	△1	△1	△	●	●	

(注1)△印は別売ケーブルPC-8091Kが必要です。(注2)●印は15色表示が可能です。(注3)◑印は8色表示。
(注4)□は映像信号入力がデジタル方式で8色表示となります。1…縦200ライン表示です。2…Text画面での漢字の取扱いはできません。

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間…9:00～17:00 月曜日～金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

たしかな技術で世界をむすぶ
NEC

C&C
コンピュータ アンド コミュニケーション

この薔薇を
イメージスキャナすると、
すぐこうなる。
これを"コピー感覚"と申します。



デザイン&デスクワークがより多彩に。
お求めやすい価格で新登場。

- **さまざまな画像データに対応**
  絵画・写真・図形などA4判サイズまで2階調読取りが可能。
- **イメージデータを即座に入力**
  誰にでも簡単に入力できる、時間とらずの"コピー感覚"入力。
- **パソコンへの接続もいたって簡単**
  イメージデータのとりこみ、編集、図形保存等、パソコン活用が一層充実。
- **便利なメール機能を装備**
  PC-IN502同士で電話回線を利用すれば、簡易FAXが可能に。
- **プリンタとダイレクトに接続**
  複写機のようにプリンタ(PCシリーズ用)に直接プリントアウト。

※対応プリンタ:PC-PR104、PR405、8821、8822、PR201、PR202

NEC
パーソナルコンピュータ

パーソナル イメージスキャナ PC-IN502

標準価格――99,800円

- 本製品はパソコンにモノクロ画像で入力します。
- 中間調表現はできません。

日本電気グループ (技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。)
NECパソコンインフォメーションセンター 東京 03(452)8000 大阪 06(211)9800
受付時間…9:00~17:00 月曜日～金曜日 (祝日を除く)
※電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

TOSHIBA

3.5インチFDD搭載。
フロッピーディスクドライブ

256色同時表示の美しい色と形。



使い方自由自在。高性能マルチファンクション MSX2。

●本格的ワープロ機能。

日本語ワープロソフト・漢字ROMを内蔵。プリンタをつなげば、即、本格ワープロに。別売の熟語ROMを使えば文節変換も可能。

●コンピュータグラフィックス機能。

128KバイトのVRAMを搭載。512×212ドットの高解像度・256色同時表示で、形くっきり、色あざやか。

●コンピュータコミュニケーション機能。

オプションのRS-232Cインタフェースキットを使えば、音響カプラと電話を通じて、文書やデータをやり取りすることができます。

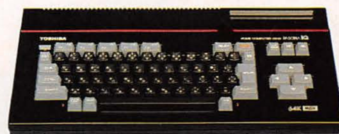


マニアの夢を大きく広げるMSX2本格派タイプ

●ビデオRAM128Kバイト●メインRAM64Kバイト●日本語ワープロソフト・漢字ROM内蔵●512×212ドットの高解像度 **HX-34** MSX2 ¥148,000

カンタン操作でゲーム・学習、ワープロのMSX。

ワープロソフト内蔵のMSXベーシックタイプ



●メインRAM64Kバイト●日本語ワープロソフト内蔵、別売の漢字ROM+プリンタでワープロに●64Kバイトがフルに使える拡張BASIC搭載。 **HX-31** MSX

ワープロソフト・漢字ROM内蔵のMSX実力派タイプ

●メインRAM64Kバイト●プラスプリンタで、即、ワープロに●64Kバイトがフルに使える拡張BASIC搭載 **HX-32** MSX

ゲーム・学習が気軽に愉めるMSXポピュラータイプ

●メインRAM16Kバイト●ふたりでゲームが愉しめる2個のジョイスティック端子付●8オクターブ、3重和音+1効果音 **HX-30** MSX

東芝ホームコンピュータ

PASOPIA IQ

MSX
MSX2
MSXマークはアスキーの商標です。

資料請求券
パソピアIQ
マイコンBASICマガジン
10月号

資料のご請求は 〒105 東京都港区芝浦1-1-1 株式会社東芝 家庭情報システム営業部 ☎03(457)8111

先端技術をくらしの中に…E&Eの東芝
エネルギーとエレクトロニクス

イメージの劇場。

色が一斉に立ちあがる。4096色同時発色。
音が想像力を呼びさます。FM音源標準実装。周辺機器（バイプレイヤー）も出そろって、
AとVが、システムでパソコンのものになった。"AVC"は、イメージのステージ。
オーディオ・ビジュアル・コンピュータ、FM77AV。
富士通から。



総、天、然、ショック。
4096色
（同時発色）

- ¥128,000(FM77AV-1　本体価格・キーボード付)
- ¥158,000(FM77AV-2　本体価格・キーボード付) ●¥89,800(カラーCRTテレビ-15)別売
- FM77AV専用テレビ〈カラーCRTテレビ-15(FMTV-151)〉●2000文字対応の15インチカラーテレビ(リモコン付)
- アナログ21ピンRGB入力端子付きで鮮明なカラー画像 ●FM77AVのビデオディジタイズ機能に対応する特殊仕様
- パソコンを使わない時はテレビに切り換えてご覧になれます(アンテナ工事費別)

A Audioに凝る。

このパソコンでキミも一気にサウンドマニア。

楽器音にさまざまなサウンドイフェクトを加えて、合計77種類の音色データを内蔵したFM音源を、フルに活用。サウンドエディタ*1で好みに合わせて音色をアレンジし、ミュージックエディタ*2で作曲・演奏と、本格的なサウンド・クリエーションが楽しめます。また、MIDIアダプタ*3によりMIDI楽器に接続し、自動演奏させることも可能です。*1 *2オプション各¥9,800 *3オプション FM77-401 ¥24,800



V Visualで遊ぶ。

驚異！の4096色天然色グラフィックス。

光の3原色〔Red(赤)、Green(緑)、Blue(青)〕を、それぞれ16段階にわたって輝度制御することにより、4096色を同時発色。中間色が豊かなので、グラデーションのような色調の微妙な変化も、ビックリするほど自然に表現します。



ビデオディジタイズ*4でオリジナル画像を。

ビジュアル作りの出発点はビデオディジタイズ。自分で撮ったVTR、手持ちのビデオディスク、テレビのワンシーンなど、素材はなんでもOK。ここと思った瞬間をリアルタイム(1/60秒)で本体にとりこんだら、あとはグラフィックエディタ*5で、拡大・縮小、複写、移動、好きな色へのペインティングなどビジュアル・メーキングが思いのまま。スーパーインポーズもコマンドひとつで実行できます。



*4専用テレビ(FMTV-151)使用時のみサポート。オプションのビデオディジタイズカード¥24,800が必要です。*5オプション、¥9,800このソフトを動かすにはマウスセット¥33,000が必須です。

創った画像はVTRへ。ビデオコンバータ。*6

CRTに表示された画像をすべてVTRへ出力できるのが、ビデオコンバータ。工夫をこらしたオリジナル作品の保存はもちろん、プライベートなビデオクリップにオープニング画面を入れたり、吹き出しやキャプションをつけたり、ビデオ編集にはぜひとも欲しい一台です。

*6オプションFMAV-101 ¥58,000



プリントアウトはもっとカラフルになれる。

カラー漢字熱転写プリンタ*7は、静かで美しい印字が特長。7色(黒・青・赤・紫・緑・黄・水色)の組み合わせによって、ツヤのある鮮やかなハードコピーが得られます。ハンドメイドのカードとかオリジナルカレンダーにGOOD。*7オプションFMPR-201 ¥79,800



C パソコンを欲ばる。

パソコン通信に活躍、ATモデム-300*8。

コミュニケーション機能は、これからのパソコンの前提条件です。ATモデム-300は、自動発着信対応のインテリジェントモデム。パソコンからのオートダイヤルや、不在時の受信のほか、パソコン側から制御コマンドを送ることによって、高性能な通信ソフトを作成・使用することができます。*8オプションFMMD-101 ¥54,800発売予定 ▼電話は別売 アンティ2P ¥27,700



ボイスコマンド実現、音声認識カード*9。

新登場の音声認識カードは、最大64種類の単語を識別。音声辞書には学習機能をもたせ、認識率の向上も図りました。F-BASICでプログラムを作成し、音声による命令で動作させるのが、新しいのです。

*9オプション FM77-421 ¥49,800

この基本性能に、つくりのよさが表われる。

●AV機能を大はばにパワーアップしたF-BASIC V3.3。●高速グラフィックスを実現する直線補間・論理演算LSI。●メインメモリは128KB。最大192KBまで拡張可能。●JIS第1水準の漢字ROM標準実装。●赤外線ワイヤレスキーボード採用。スリムなコンポスタイルのデザイン。

天然色パソコン

FM77AV

AUDIO & VISUAL

品質を大切にする〈技術の日立〉



キーボードトークしようぜ。

パソコン通信…。

HUMANICATION

National

ワープロ派のMSX2パソコン

新しいワープロ・パソコンは、MSX2になって、ここが新しい。

30字×4行の大量画面表示になった。

そうです、文章を考えながら打てるところが新しい。文章を清書するだけではないのです。120字の大量画面表示、しかもレイアウトも常に表示。これは、知的な遊具です。

24×24ドットでB4からハガキまでOK。

いま、美しい文字でいろんなところにワープロする人が新しい。熱転写・サーマル方式のプリンタでハガキからB4まで印字できます。

多彩なケイ線とタテ・ヨコ倍角が楽しい。

実線（細・太）やさまざまな飾りケイでひと味違った文章がつくれそう。タテ・ヨコ倍角文字をはじめ、複写や外字、検索など機能も充実。



MSX 2

ワープロ・パソコン

ナショナル MSX2 パーソナルコンピュータ

RAM 64K VRAM 128K RGB対応 **FS-4500** 標準価格**108,000円**

▶ボディカラーは2色：-Wホワイト、-Kブラック ▶付属品：音声ケーブル、映像ケーブル、RFケーブル、アンテナ切換器、取扱説明書、リボンカセット、熱転写用紙A4/10枚、はがきセッター

F.D.D *3.5インチフロッピーディスクドライブ(2DD)内蔵のワープロ・パソコン。*

RAM 64K VRAM 128K RGB対応 **FS-4700F** 標準価格**158,000円**

▶付属品：音声ケーブル、映像ケーブル、RFケーブル、アンテナ切換器、取扱説明書、リボンカセット、熱転写用紙A4/10枚、フロッピーディスク1枚（MSX-DOS、文例集）、はがきセッター

▶RGB機能を楽しむために、RGB21ピンのテレビの場合はRGBマルチケーブル（別売CF-2507 標準価格6,000円）が必要です。

▶お支払いにはナショナルクレジットもご利用ください。▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱ 情報機器部MBM係まで。 MSX はマイクロソフト社の商標です。

松下電器産業株式会社



(テレビは別売)

住所録・名刺管理ソフトを内蔵しました。

だから、ワープロでハガキをだすお洒落な楽しさが生まれます。文節変換で住所録も簡単。はがきモードで自動的にあて名を印字します。

英文ワープロする人も新しいと思う。

英文ワープロ機能内蔵だから、タイプライターのようにきれいな英文が打てます。文末を自動的に単語単位で処理することもできます。

スラスラ文節変換、学習機能もついた。

これからの知的遊具に文節変換は当たり前。ワープロ・パソコンは学習機能も付いて新しい。一度使用した漢字から優先的に変換。電源をOFFにした後もそのままです。

MSX2だからパソコン機能もパワフル。

本格ワープロと本格パソコンがひとつになったワープロ・パソコンは、本格的に新しい。MSX2仕様だから、グラフィック機能はさらにパワフル。いろいろなソフトの楽しさも思う存分に味わうことができます。RAMは64K、VRAMは128K実装。RGB21ピン・ビデオ・RF出力を内蔵。いま家でお使いのテレビにそのまま接続できます。



写真はFS-4500です。

ビジュアル派のMSX2パソコン

こちらは、映像をアートする人の、ビジュアル・パソコンです。

①ディジタイズ機能内蔵。テレビやビデオの動画を静止画像としてVRAMに取り込めます。取り込んだ画像で、パソコン・アート。
②スーパーインポーズ機能内蔵。ビデオやテレビ、ビデオディスク画像とパソコン画像を合成すれば、映像新世界が広がる。
③ビデオグラフィックソフト付属。強力128KのVRAMで、モザイク、ワイプ、リバースなど、すぐにオリジナルアートが楽しめます。
●ボールマウス付きキーボード ●RGB21ピン・ビデオ・RF出力内蔵 ●ヘッドホン端子 ●他にも、アート派の機能いっぱい。

ナショナル MSX2 パーソナルコンピュータ

RAM64K / VRAM128K / RGB対応

FS-5500F2 標準価格 228,000円（3.5インチフロッピーディスクドライブ2基）
FS-5500F1 標準価格 188,000円（3.5インチフロッピーディスクドライブ1基）

▶画面はユニペイント（FS-SD601 標準価格14,800円）で作成したものです。▶付属品：RFケーブル、映像ケーブル、音声ケーブル、TVコントロールケーブル、ビデオグラフィックソフト、JIS配列カナシール、取扱説明書、リファレンスマニュアル（MSX2用）、DISK BASIC/DOS説明書、付属ソフト説明書



（テレビは別売）

FS-5500F1

brother

キミに

もうこれからのソフト購入はオンライン生録の時代。

ワクワクもんの新作ソフトが、ゾクゾクっと登場。

NEW

シティーファイト 市販価格6,800円 TAKERU価格5,100円
今回の空挺作戦は失敗か!? 私は分隊の位置をもう一度頭に浮かべた。敵の司令部がある場所に行くには橋を渡らねばならない…。さて、君はこのピンチをどうやって切り抜けるか? もう、後はないぞ。
PONYCA ■5"FD ■PC-8801, 8801mkII, 8801mkIISR・FR・MR・TR, FM-7・NEW7



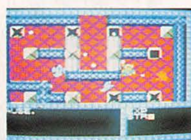
ロストパワー 市販価格7,800円 TAKERU価格6,500円
この物語は、魔王タイザーがゾルゲと呼ばれる魔界で一番弱い種族を助けたことから始まる。しかし、ゾルゲの裏切りによって、物語は意外な方向へ発展。いままさに、熾烈な戦いの幕が切って落とされた。
ウインキーソフト ■5"FD ■PC-8801mkIISR・FR・MR



シオン 市販価格6,800円 TAKERU価格 5,700円
2個の太陽が沈む夜、血をすすり、乱舞する悪魔どもの狂宴が始まる。平和なシオンを乱す邪悪の神"ベーダ"。国王サン・ガールII世の使命を受けた勇者たちの冒険が今始まった。
ザイン・ソフト ■5"FD ■PC-8801, 8801mkII, 8801mkIISR



アラモ 市販価格5,800円 TAKERU価格 5,000円
銀河のはるか、流星群に閉ざされて宇宙をさまよう不毛の惑星を、宇宙の迷い子のようにさすらう、男ひとり。彼の行く手に待ちうけるものは…。手に汗にぎるサスペンスに、君はもうやみつきだ!
ザイン・ソフト ■ROM ■MSX



SPECIAL

絶対おトク!おすすめソフト。

ハイドライドII 市販価格6,800円 TAKERU価格5,700円
前作から1年、満を持して「ハイドライドII」登場! 高度なプログラム技術により、前作に望まれた全ての機能をつぎこみ、グーンとレベルアップ。もはやハイドライドは序章に過ぎなかった。
T&Eソフト ■5"FD ■X1, X1turbo, FM-7・NEW7



A列車で行こう 市販価格7,800円 TAKERU価格6,600円
時は19世紀。A国の大陸横断鉄道会社の社長となった君は、任期1年間のうちに大統領特別列車を西海岸まで送り届けねばならない。工事管理やダイヤ決定をし、会社を倒産させず、自ら乗り込み路線最前線に立っての陣頭指揮。さぁ、君の腕の見せどころだ。
アートディンク ■5"FD ■FM-7・NEW7



これはニュースだ!オンライン生録のパソコンソフト自販機〈武尊〉。

君はもう知っているかな?最新ソフトから人気ソフトまで、手軽にしかもダンゼン安く手に入れられる、パソコンソフトの自販システム、ソフトベンダー〈武尊〉のことを。ソフトが豊富なのはもちろんだけど、そのラインアップもアクション、アドベンチャーから教育ソフトまでと、まったく並じゃない。これで、選ぶ幅がグーンと広がったってわけだ。しかも、選んだソフトの内容を、ディスプレイ画面でしっかり確認できるっていうんだから、まったく泣けてくるじゃないか。これで欲しいソフトが手に入らないなんて悩みはもうなくなった。バンザイ。やったね!

SAVE



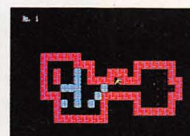
楽しさ、コーフン度でダントツ! TAKERUオリジナル

ORIGINAL

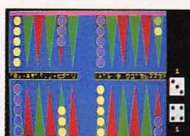
へらくれす TAKERU価格4,200円 FM-7対応 新発売
「宮殿の奥にある私の部屋まで来たら、娘を嫁にやろう!」と言われた勇者へらくれす。が、宮殿は広くて危険なワナや恐い守り神でいっぱい。メイズとパズルをアクションでくるんだ、一味難しいゲームだ。
KGDソフト ■5"FD ■PC-8801, 8801mkII, 8801mkIISR(FM音源対応), FM-7



倉庫番3 TAKERU価格4,900円
お待たせの「倉庫番3」が、ついに登場! 今回は倉庫が130面。倉庫の荷物をうまくかたづけてね。だけど、荷物はひとつずつしか動かせないし、悪くするとまったく動かせなくなっちゃったりもする。健闘を祈る!
シンキングラビット ■5"FD ■PC-8801, 8801mkII, 8801mkIISR



バックギャモンII
TAKERU価格 2,000円
ついに登場「バックギャモンII」。あのバックギャモンが、ますますパワーアップして君の前に。その迫力はもう前回のものとは比べようもないのだ。人とコンピュータのデスマッチ。君は果たしてコンピュータに勝てるか。
コムパック ■CMT ■PC-8801mkII, 8801mkIISR, FM-7・NEW7



ラリー
TAKERU価格 4,200円
毎年ザップ島で開催される"ザップ・ラリー"。今年の優勝候補は君だ。どんなに手強いライバルでも、君のテクニックと無敵の愛車"トマト2号"があれば怖い物なし。だけど、君の走りをじゃましようと"おじゃまカー軍団"が手ぐすねひいて待ってるぞ。
ザップ ■ROM ■MSX



パソコンソフトの自販機

ソフトベンダー 武尊

夢中だ。

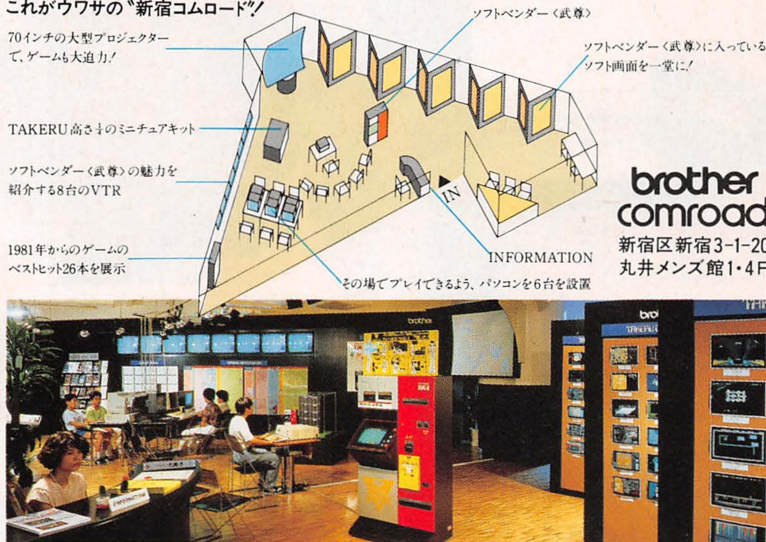
パソコンソフトの自販機ソフトベンダー〈武尊〉におまかせ。

見て、触れて、ワイワイ楽しめるパソコンソフトの情報館、新宿にオープン!

パソコン大好き少年の君に、見逃せないビッグ・ニュース。東京は新宿のド真中、丸井メンズ館4階にソフトベンダー〈武尊〉の会員制アンテナショップサロンとして、またパソコンの情報収集スペースとして自由に活用できる画期的ソフトギャラリー「新宿コムロード」がオープンしたぞ。ここに来れば、最新ソフト情報はもちろん、過去のヒット作からソフトの歴史までが一目瞭然。居ながらにして、もう君はパソコン博士だ。それに気にいったソフトがあったら、すぐその場で試して

INFORMATION FLASH

みることができる。これも、うれしいね。さあ、君もさっそく新宿で最新ソフトの最先端を体感してみよう。ぐずぐずしてると先を越されるゾ。おっと!それから同じメンズ館1階には「コムロード」ニューメディアギャラリーがあるから、こちらもヨロシクね!



特典もりだくさん! いまが入会のチャンス。ユーザーズクラブ「TAKERU」

パソコンライフが100倍楽しくなるユーザーズクラブ「TAKERU」を、君はもう知っているかな。会員になるとかっこいいメンバーカードがもらえるほか、ビッグな特典もいっぱい。またパッケージ内のアンケートハガキについているクーポン券を集めて送ると、いろんな景品がもれなくもらえる「TAKERU」クーポンシステムも大好評実施中。



CLUB

ここに来れば〈武尊〉に会える

●北海道
札 幌 そうご電器YES5F (011)214-2850
東急ストア豊平店 (011)822-1435
●青森県
青 森 電巧堂チェーン新町店 (0177)23-2356
●岩手県
盛 岡 エイトピア (0196)23-4470
●宮城県
仙 台 ダイエー仙台店6F (0222)61-1251
●福島県
郡 山 ダイエー郡山店2F (0249)34-2121
うすい百貨店 (0249)32-0111
●新潟県
新 潟 ダイエー新潟店5F (0252)41-5111
長 岡 ICランドDJ 2F (0258)37-1346
●栃木県
宇都宮 K&P宇都宮 (0286)62-0002
●群馬県
高 崎 山田電機 (0273)61-9966
●埼玉県
大 宮 ダイエー大宮店7F (0486)45-4147
●千葉県
船 橋 ダイエーららぽーと店 (0474)34-3181
津田沼 イトーヨーカドー6F (0474)79-3111
千 葉 ダイエー千葉店5F (0472)47-2747
●東京都
秋葉原 丸善無線ECCS4F (03)255-4911
九十九電機7号館2F (03)253-4199
ミナミ電気4F (03)255-4040
サトームセン(ラジオ館)5F (03)251-1464
CVA秋葉原2F (03)258-3711
コム本店 (03)251-1523
新 宿 ヨドバシカメラ西口本店5F (03)346-1010
丸井メンズ館1F・4Fコムロード (03)352-6217
日本橋 高島屋5F (03)211-4111
銀 座 マイコンベース銀座1F (03)535-3381
池 袋 ビックカメラ東口本店4F (03)988-0002
渋 谷 上新電機J&P渋谷店1F (03)496-4141
目 黒 ダイエー碑文谷店7F (03)710-1111
足 立 コンピューターショップHOT (03)870-7719
江戸川 ダイエー西葛西店3F (03)675-8111
武蔵野 ラオックス吉祥寺店2F (0422)21-3471
小金井 サンバード長崎屋6F (0423)85-3810
立 川 Will 6F(丸善無線) (0425)27-6211
八王子 ムラウチ電気2F (0426)42-6211
昭 島 エスパ昭島3F (0425)46-1411
多 摩 野島電気商会 (0423)75-3121
町 田 野島電気商会町田店 (0427)28-1012
東急ハンズB1F (0427)28-2511
●神奈川県
横 浜 ソフトクリエイト (045)314-4777
トヨムラ (045)641-7741
ダイエー戸塚店3F (045)881-1261
ダイオーあざみ野店 (045)901-5462
ダイオー鴨居店 (045)932-1155
川 崎 セキグチデンキ5F (044)244-5421
相模原 野島電気商会相模原店 (0427)53-1214
●山梨県
甲 府 システムインナカゴミ甲府 (0552)28-3333
●長野県
松 本 イトーヨーカドー (0263)36-2311
㈱遠兵 (0263)32-6350
●静岡県
浜 松 ホーエー家電有楽店 (0534)53-1441
浜松マイコンセンター (0534)53-2762
マエダM&V (0534)73-3911
●愛知県
名古屋 カトー無線パーツ電気館5F (052)262-6471
トヨムラ名古屋店 (052)263-1660
栄電社本店テクノ (052)581-1241
生活創庫アピタ名駅店4F (052)451-1511
パソコンショップコムロード (052)263-5828
ちくさ正文館書店ターミナル店 (052)732-3601
豊 橋 栄電社テクノ豊橋 (0532)52-1231
compit SALA (0532)31-5081
●岐阜県
岐 阜 岐阜マイコンセンター (0582)51-6338
大 垣 スイテック水都食品 (0584)89-8355
津 河合無線J&P津 (0592)26-0111
四日市 河合無線J&P四日市 (0593)54-3366
●大阪府
淡 路 ミドリ電化淡路店 (06)324-0581
日本橋 J&Pテクノランド (06)644-1413
二宮無線エレランド (06)632-2038
中川ムセン本店 (06)641-6221
●岡山県
岡 山 VIVRE 21 (0862)32-8881
●広島県
広 島 松本無線パーツ (082)243-4451
光和建設コーワテレコムセンター (0829)22-6677
●山口県
徳 山 上山事務機徳山店 (0834)22-0550
●香川県
高 松 sound check MOVE (0878)61-6171
●福岡県
北九州 ベストマイコン小倉パソコン館 (093)551-6281
福 岡 ベストマイコン福岡店 (092)781-7131
●熊本県
熊 本 寿屋本荘店 (096)372-5412
●鹿児島県
鹿児島 ベスト電器鹿児島パソコン館 (0992)23-2081



S H O P

〈武尊〉設置店募集中
詳しいことは、右記のブラザー工業及び営業所にお問合わせください。

ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区堀田通9-35

●営業所 名古屋 ☎(052)263-5895
東 京 ☎(03)274-6916
大 阪 ☎(06)252-4234

〈武尊〉資料請求券
マイコンBASIC係
(10月号)

CASIO

320KB大容量のフルコースでお届けします。

A4・4色のプロッタプリンタもご用意いたしました。

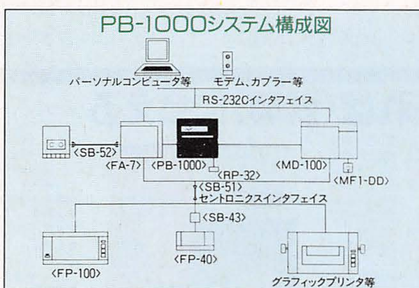
こちらが、320KBの大容量フロッピーでございます。

携帯に便利なコンパクト設計

超えてるカシオのポケットコンピュータ。

これほどの実力と可能性を秘めたポケットコンピュータがあったでしょうか。新開発の8ビットCPUを搭載し、とびぬけた演算速度と記憶容量を実現。さらに、見やすく使いやすい32桁×4行の表示部、操作性にすぐれたタッチスクリーンキーなど、新機能を盛りこんだカシオのPB-1000。しかもその能力は、320KBのフロッピーディスクドライブや4色プロッタプリンタなど用意されたオプションにより、飛躍的に高まります。コンパクトな姿カタチはしていても、「ポケットコンピュータ」とはちょっと呼びにくい充実ぶり。ビジネスから科学技術の分野まで、幅広く活躍する高性能機の誕生です。

- 本格的なプログラム作成・データ処理が可能。標準8KB、最大40KBを確保した大容量RAM。
- 便利な8行の仮想スクリーン。プログラム等を表示上で修正できるスクリーンエディター。
- 操作効率がアップ。表示窓に触れるだけでキー入力ができる、タッチスクリーンキーを採用。
- 変数の使用文字範囲をカナにまで拡張。しかも変数名は255文字まで識別が可能。
- あらゆる分野の基礎・応用計算に、オールマイティな対応ができる、58の関数機能を内蔵。
- 繰り返し演算にとても便利。変数の値を入力するだけで答が求められる数式記憶機能。
- 電話番号・アドレス・スケジュール・価格表などを記憶させられる、データバンク機能。
- マシン語を駆使してのプログラミングをサポートする、アセンブラ機能とモニター機能。
- ワンタッチオペレーション、パワーオンブート、クロックブートなど多彩な機能を搭載。



可能性を大きく広げる、豊富なオプション群。

■3.5インチフロッピーディスクドライブ
MD-100　¥49,800

●片面倍密型320KB●セントロニクス準拠パラレルインタフェイス●RS-232Cインタフェイス

■キャラクタープリンタ
FP-40　¥19,800

●用紙サイズ／幅112×外径30mm以内●印字方式／感熱記録式●最大80桁、標準40桁●セントロニクスパック別売SB-43 ¥5,000

■A4サイズ4色プロッタプリンタ
FP-100 ¥49,800

●最大A4判●最大160桁●ボールペン記録方式

■インタフェイスボックス
FA-7　¥16,500

●カセットインタフェイス●セントロニクス準拠パラレルインタフェイス●RS-232Cインタフェイス

■増設RAMパック
RP-32(32KB)　¥15,000



（写真は本体およびMD-100）

■統計計算もこなせる豊富な58関数機能■テキスト表示は32桁4行とワイド、また192×32ドットで複雑なグラフィック処理も可能■RAM容量は標準8KB、最大40KB■表示窓に触れるだけでキー入力できる16個のタッチスクリーンキー■数式記憶機能■データバンク機能■アセンブラ機能■モニター機能■ワンタッチオペレーション機能■パワーオンブート機能■クロックブート機能■電源：単3型乾電池3本●サイズ：開いて187×176.5×24(mm)、閉じて187×97×24(mm)●重さ：435(g)(電池込み)

新発売

PB-1000

¥39,800（本体価格）

カシオ計算機株式会社　〒163 東京都新宿区西新宿2-6新宿住友ビル ☎(03)347-4811㈹

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

重厚なブラックボディで新登場。





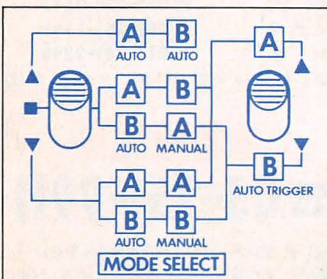
●好評XEシリーズのジョイスティックにNEWタイプ登場。XE-1の改良型で、
①2トリガーが大きくなり、指にフィットするようにした。
②少し離れて操作できるようにコードを長めにした。これが大きな変更点です。
カラーリングも見ての通りカッコよくなっています。これでハイスコア確実！
また以前から評判の良い操作性と耐久性は失っておらず、切り換えてスイッチでレバーを右手、左手どちらでも使用できるようになっています。
●適応機種はPC-6000シリーズ、X-1シリーズ、MSX、FM-77AV、MZ-2500シリーズなど、アタリ仕様のジョイスティック・ポートのあるパソコンです。
Super MZのゼビウスのジョイスティック付きソフトにはこのジョイスティックが入っています。

さらに!!
ハイスコア重視設計

オリジナル 2トリガー ジョイスティック
XE-1/b
定価 3,900円
対応機種：X-1シリーズ/MZ-2500シリーズ/PC-6001シリーズ/FM77AV/MSX/MSX2



JOYSTICK SYSTEM CONTROLLER
アタリ仕様のジョイスティック(XE-1/b等)とパソコンとの間に接続すると下記の機能を活用した、ハイテックなゲームプレイが楽しめます。



■FUNCTION
1 オート・トリガ(自動トリガ)
2 トリガ・スピード連続可変
3 トリガ・スピードLED表示
4 トリガ・モード切替
5 トリガ・ボタン反転

XO-1
for MSX, FM77AV, MZ-2500, PC-6001, X1 (アタリ仕様ジョイスティック・ポート機) 定価 3,900円
9月下旬発売！

■ご注意
●X1シリーズにご使用になる場合は、単四乾電池3本が電源として必要です。 ●ソフトにより、機能がそのまま使えないものもあります。
●トリガ・スピードはソフトに合わせて最適の位置でお使いください。

50M走はダメだけど パソコンなら負けないよ！

みんなの味方――ツクモでパソコン

冬のボーナス一括払
欲しいものを今すぐ

今月の1等賞



富士通
FM-77L2セット
注番 BM10-10

- FM-77L2……………………￥193,000
- MB27343……………………￥ 67,800
- ジョイスティックI/Fα-77……￥7,500

定価￥268,000
ツクモ特価￥119,800
送料別￥2,000

★冬のボーナス一括払い、月々￥9,000×12回払などクレジットもOKです。

FM77AVセット
注番 BM10-11

- FM-77AV2……………………￥158,000
- FMTV-151……………………￥ 89,800
- TS-M2D(3枚)……………………￥ 4,050
- FMグラフィックエディタ……………￥ 9,800
- マウスセット……………………￥33,000
- オリジナルゲームパック(12種)…………サービス

合計定価￥294,650
ツクモ特価￥179,800
送料別￥2,000

★冬のボーナス一括払、月々均等払などクレジットもOKです

- ビデオデジタイズカード 注番 BM10-12
  FM77-411 定価￥24,800➡**ツクモ大特価**
- FM-7／NEW7用漢字ROM 注番 BM10-13
  MB-22405 限定特価￥9,800

ツクモオリジナル
拡張用5インチシングルドライブ
モデルチェンジ大幅値下げ!



TS-FD MKⅡ 注番 BM10-17
ツクモ特価 **￥36,800**
送料別￥1,000
※2ドライブ仕様
ツクモ特価￥54,800

(X1シリーズ用)
I/F(CZ-8B01 ￥14,800)とケーブル(TS-MXCA ￥5,000)で5インチディスクシステムがあなたのものに!
★ご注文の際は何ドライブめのご使用かをお知らせ下さい。

(FM-77シリーズ用)
ケーブル(TS-77CA ￥9,800)で1ドライブめ、3ドライブめどちらでもワンタッチ切替。今までの5インチソフトも使用できます。
(FM-7/NEW7のシングルドライブとしては使えません)。

PC-8801mkⅡ FR㊕SET
注番 BM10-14

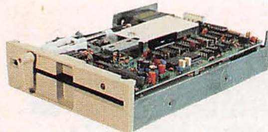
- PC-8801mkⅡ FR M10……………………￥99,800
- JA-551(増設ドライブ、ケーブル付)×1台……￥65,000
- 14インチ2000文字モニター(ケーブル付)………￥69,600
- MD-2D(3枚)ケース付……………………￥ 5,100
- オリジナルゲームパック(11種入)………………サービス

合計定価￥239,500
ツクモ特価￥129,800 送料別￥2,000

PC-8801mkⅡ/SR/FR/MR用 ジョイスティックI/F
α-88 定価￥4,800 送料サービス 注番 BM10-18
- 8方向、又は4方向の切換式。トリガーはZ, X又はスペース、リターン
- α-88＋ジョイメカ2型 **特価￥6,500** 注番 BM10-19 送料￥700
- 分岐アダプタ付 注番 BM10-20 **特価￥7,500**


▲分岐アダプタ

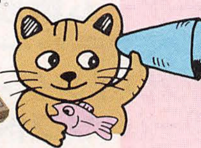
PC-8801mkⅡ/SR/FR用増設ドライブ
注番 BM10-15
National **JA-551** 定価￥60,000



PC-8801mkⅡ-FD1同等品
5000台突破記念大幅値下げ!
ツクモ特価 **￥19,800** 送料サービス
●FRで使用の場合、ケーブル(￥2,000)が必要です。

★お買得プリンター
注番 BM10-16
スター精密 **TR-24** 定価￥68,800 (PC・FM・X1用)
(ケーブル・用紙付)ツクモ大特価**￥44,800** 送料別￥1,200





ちょっと耳より情報
ツクモニューセンター店
NEC中古フェア
9/20～23

本体はもちろんNEC用モニター、プリンターなどたくさん掘り出しものがあります。

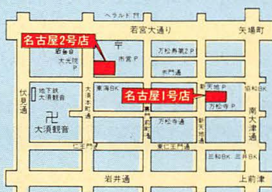
(例)
PC-8001mkⅡSR………￥35,000
16ドット漢字プリンター ￥39,800
PC-8001………￥17,000などなど

中古フェアの商品に関しての予約は一切受付いたしません。

ツクモ札幌店
営業時間 AM10:30～PM7:30(平日)
定休日 毎週木曜日
札幌市中央区南二条西3-15-1 さっしんビルB1F
☎011-241-2299



名古屋各店
営業時間 AM10:00～PM7:00
名古屋1号店 ☎052-263-1655(定休毎週月曜)
名古屋2号店 ☎052-251-3399(定休毎週水曜)



マイコンはじめてもう10年

マイコン・ワープロ・通信機・ビデオ・電話機



九十九電機

TSUKUMO

キミのパソコンでナムコミュージックを演奏させよう！

VGMファン必携の書!!

namco
VIDEO GAME MUSIC PROGRAM

■対象機種

♬ファミリーコンピュータ♬FMシリーズ♬JR－200♬MZ－1500♬MZ－700♬MZ－80B／2000／2200／(2500)♬パソピア7♬PC－6000シリーズ♬PC－6001mkIISRシリーズ♬PC－8001♬PC－8801／mkII＋GSX8800♬PC－8801mkII♬PC－8801mkIISR♬VIC－1001♬S1♬MSX

■曲目

♬ギャラクシアン♬パックマン♬ラリーX♬キング&バルーン♬マッピー♬ギャラガ♬ニューラリーX♬ワープ&ワープ♬ボスコニアン♬ポールポジション♬ゼビウス♬ディグダグ♬フォゾン♬パック&パル♬リブルラブル♬ポールポジションII♬ギャプラス♬ドルアーガの塔♬パックランド♬グロブダー♬ディグダグII♬ドラゴンバスター♬メトロクロス♬バトルシティ



全楽譜付き！

新譜

♪ワープマン♪バトルシティ♪バラデューク♪スターラスター♪モトス♪スカイキッド

掲載

大好評発売中!!

B5判 468ページ　定価 1,800円

お求めはお近くの書店、または本社出版販売部まで…　書店に在庫がなくても、予約すれば取寄せてもらえます。

電波新聞社 出版販売部

東京本社 〒141東京都品川区東五反田1-11-15☎03-445-6111　大阪本社 〒530大阪市北区中之島3-2-4☎06-203-3361　西部本社 〒812福岡市博多区博多駅前2-13-23☎092-431-7411



優れたソフトウエアで、効果的な英語学習を。

Longman /好/・/評/・/発/・/売/・/中/

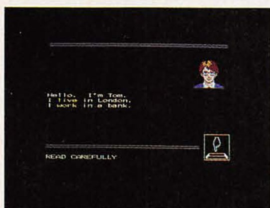
English Course

ロングマン英語学習ソフトウエア

PC-9801 VF/VM/F　価格：各8,000円

監修・指導：和田　稔(文部省初等中等教育局教科調査官)





Longman English Courseは，英語教材で世界的に有名なイギリスのロングマン社によって作られた，初の本格的なパソコン用英語学習ソフトです。生活に役立つ生きたイギリス英語を，楽しみながら，しかも文法の基礎をしっかりとふまえながら学ぶことができます。基礎的な英文法の知識を持った方ならどなたでもご利用いただけます。実用英語を身につけたいと思っている高校・大学生，ビジネスマンの方々に最適のソフトウェアです。

Longman English Courseの内容

Part.1〜Part.5(全5巻)1巻に含まれているもの

●ディスケット(5"2DD・1枚)	●ブックレット(BOOKLET)
●カセットテープ(1本)	●カセットの手引書

Part.1　好評発売中。以下順次発売。



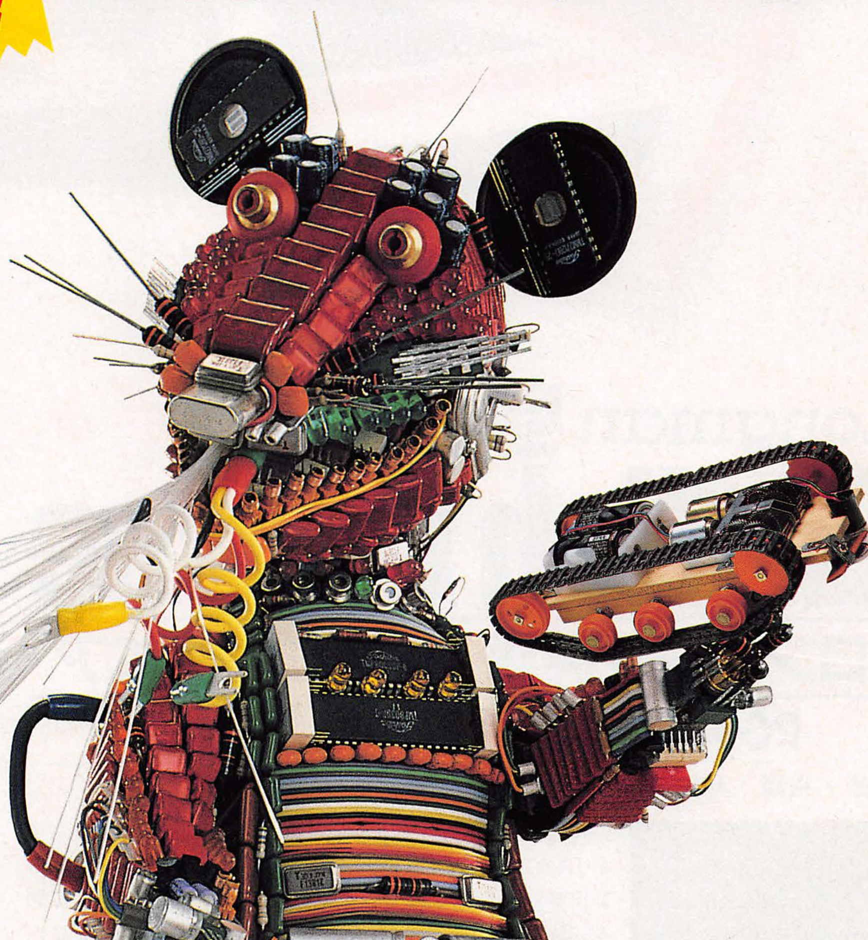
お問合せ、お求めは電波新聞社本社・各支局、及び下記取扱店へお願いいたします。

電波新聞社　出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号　電話(03)445-6111

取扱店一覧〔北海道〕●九十九電機札幌店(札幌市)☎011-241-2299●YESそうご電器(札幌市)☎011-214-2850〔宮城県〕●庄子デンキコンピュータ中央(仙台)☎0222-24-5591●電巧堂チェーンDaC東口店(仙台市)☎0222-91-4744〔茨城県〕●コナン販売水戸営業所(水戸市)☎0292-43-8188●コナン販売筑波営業所(新治郡)☎0298-52-6917〔栃木県〕●ビジネスフロアロクスイ(鹿沼市)☎0289-65-3488●計測技研(宇都宮市)☎0286-33-1994〔群馬県〕●パソコンランド21高崎店(高崎市)☎0273-26-5221●パソコンランド21前橋店(前橋市)☎0272-23-4462●パソコンショップマエハラ(太田市)☎0276-25-3410〔埼玉県〕●マツモト電器上福岡店(入間郡)☎0492-62-1656〔東京都〕●ヤマギワテクニカ店(千代田区)☎03-253-0121●第一家庭電器秋葉原東口店(千代田区)☎03-253-4191●ラオックス本店(千代田区)☎03-253-7111●ラオックス中央店(千代田区)☎03-253-1341●マイコンセンターオノデン(千代田区)☎03-253-3911●J＆P渋谷店(渋谷区)☎03-476-4141●ダイナミックオーディオ新橋店(港区)☎03-503-2611●池袋西武百貨店(豊島区)☎03-981-0111●J＆P八王子(八王子市)☎0426-26-4141〔神奈川県〕●ミナミ電気海老名店(海老名市)☎0462-33-8230●ALIC日進(横浜市)☎045-314-5111●ラオックス横浜伊勢佐木町店(横浜市)☎045-261-1251〔岐阜県〕●オガワムセン(大垣市)☎0584-78-6387〔愛知県〕●カトー無線パーツセンター(名古屋市)☎052-262-6471●栄電社テクノ1F(名古屋市)☎052-581-1241●トヨムラ名古屋店(名古屋市)☎052-263-1660●ジャスコ岡崎店(岡崎市)☎0564-21-0211〔大阪府〕●ニノミヤムセンエレランド(大阪市)☎06-632-2038●J＆Pテクノランド(大阪市)☎06-644-1413〔奈良県〕●パソコンランド奈良店(奈良市)☎0742-26-2003〔福岡県〕●ベスト電器福岡本店(福岡市)☎092-781-7131

昭和61年度
第2回 エレクトロニクス工作コンテスト

実施中!



かいじゅう君は『戦車』を作りました。

●募集部門	小学生の部・中学生の部・高校生の部
●募集期間	昭和61年7月1日(火)～9月30日(火)
●書類審査	昭和61年10月1日(水)～10月15日(水)
●作品応募〆切	昭和61年10月16日(木)必着
●書類審査結果発表	昭和61年11月15日(土)
●作品審査	昭和61年11月17日(月)～12月末日
●発表	昭和62年1月中旬
●主催	電波新聞社
●後援	文部省・通商産業省・郵政省



●資料請求・お問い合わせ先 ㈱電波新聞社内「エレクトロニクス工作コンテスト」事務局 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎(03)445-6111(代)

※本コンテストの進行状況及び発表等は、月刊「ラジオの製作」誌上で毎月発表・紹介しています。

エレクトロニクス工作のバイブル!!

これこそテキストだ――。

楽しい工作約40数種をドドッと掲載。ICやトランジスタをもちいた製作記事を徹底紹介するほか，ビギナーのために，回路図や部品の説明からプリント基板の作りかた，ケース加工，ハンダ付けのしかたまでをやさしく解説。

定価1,500円(送料250円)

図解エレクトロニクス工作

電波新聞社〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03(445)6111(代)



DEMPA/ペンタン

フィーリングに満足!



Cooler Bottle

クーラーボトル500mℓ

ドラゴンバスター/スカイキッド ©㈱ナムコ
ドルアーガの塔 標準価格 各1,200円

ペンタンのキャラクター・グッズにクーラーボトルが仲間入りしました。とっても軽くて、しかも保温性はバツグン。行楽やスポーツにぴったりの、おしゃれでハンディなクーラーボトルです。

(申し込みの際はカップタイプもしくはストロータイプのいずれかを指定して下さい。)





新発売

ドラゴンバスターTシャツ

標準価格 1,700円 ©㈱ナムコ

DEMPA/ペンタン キャラクター・グッズ全国取扱店一覧

〔北海道〕●(株)藤丸(滝川市)☎0125-22-2403●YESそうご電器5F(札幌市)☎011-214-2850●九十九電機札幌店(札幌市)☎011-241-2299〔青森県〕●電巧堂チェーン八戸本店(八戸市)☎0178-44-4111〔岩手県〕●電巧堂チェーン盛岡本店(盛岡市)☎0196-54-2772〔秋田県〕●緑屋そうご電器秋田店(秋田市)☎0188-32-1951●Cherry's(北秋田郡)☎0186-63-0495〔宮城県〕●庄子デンキコンピュータ中央(仙台市)☎0222-24-5591●電巧堂チェーンDAC東口店(仙台市)☎0222-91-4744〔福島県〕●オリエンタルパソコンショップ(福島市)☎0245-21-2101●粉又・コンピュータ駅前店(福島市)☎0245-21-2011●大竹商会(会津若松市)☎0242-26-2244●郡山西武(郡山市)☎0249-34-6161〔新潟県〕●(株)三和商会(新発田市)☎0254-22-3079●(株)三和商会新潟営業所(新潟市)☎0252-83-5155〔茨城県〕●KONAN販売(水戸市)☎0292-43-8188〔栃木県〕●小林電気(足利市)☎0284-21-0131〔山梨県〕●システムインナカゴミ甲府(甲府市)☎0552-28-3333〔群馬県〕●パソコンランド21前橋店(前橋市)☎0272-21-2721●パソコンランド21高崎店(高崎市)☎0273-26-5221●TECHNO(高崎市)☎0273-22-1300●ファミコンショップ任天堂(高崎市)☎0273-27-7282●(株)松野屋書店(藤岡市)☎0274-22-0344〔埼玉県〕●長崎屋北鴻巣店ドリーマー(鴻巣市)☎0485-96-6218●セルレーヴ(新座市)☎0484-78-7808〔千葉県〕●アイブックス市川店(市川市)☎0473-26-2661●多田屋サンピア店(東金市)☎04755-2-5561〔東京都〕●池袋西武マイコンショップ(豊島区)☎03-981-0111●アイブックス目黒店(品川区)☎03-473-4791●ヤマギワテクニカ店(千代田区)☎03-253-0121●クロスポイント(港区)☎03-445-8778●サンシャインゲームセンター(足立区)☎03-887-6060●東急ハンズ町田店(町田市)☎0427-28-2608●ロンアート(武蔵野市)☎0422-21-3666〔神奈川県〕●鎌倉書店(鎌倉市)☎0467-46-2619●プレイシャトー(横浜市)☎045-251-8341〔静岡県〕●すみやパソコンアイランド(静岡市)☎0542-55-8819●ゲームコーナーアップル駅南店(静岡市)☎0542-61-9109●ゲームコーナーアップル流通店(静岡市)☎0542-81-7789●ゲームコーナーアップル清水店(清水市)☎0543-51-1479●メルバⅡ.(浜松市)☎0534-64-8412●すみや沼津バイパス店(浜松市)☎0559-22-6500●システムイン吉野(藤枝市)☎0546-36-0630〔長野県〕●シマコーシステム(松本市)☎0263-26-0071●パソコンシティ2000(伊奈市)☎0265-73-6226●リッチランド(佐久市)☎0267-62-7522〔富山県〕●三共とやま本店(富山市)☎0764-42-2131●三共とよた店



©㈱ナムコ

THE TOWER OF DRUAGA TREASURE BOX

ドルアーガの塔トレージャーボックス

トレージャーボックスは、「ドルアーガの塔」熱狂的なゲーム・フリークのために用意しました。カンペンケース１カン、鉛筆12本、消しゴム２個が入ったセットです。カンペンケースは、サンドイエローとバイオレットの２色どちらかを指定できます。鉛筆は12本別々のキャラクターが印刷されています。　**標準価格1,500円**



©㈱ナムコ

ドルアーガの塔Tシャツ[A]

サイズ：S/M/L　**標準価格1,800円**



©㈱ナムコ

ドルアーガの塔Tシャツ[B]

サイズ：S/M/L　**標準価格1,800円**



©㈱ナムコ

スカイキッド Tシャツ

サイズ：S/M/L　**標準価格1,700円**



サンダーストーム下敷

裏面をコピーすれば、ゲームの攻略法、キャラクター・ドットパターン（16×16ドット）などが書き込めるキミだけの攻略ノートになります。

©DATA EAST CORP.　**標準価格200円**



©㈱ナムコ

ナムコ・キャラクターバッジ

通信販売は行なっておりません。

●パックマン●マッピー●ドルアーガの塔●パックランド●ドラゴンバスター●グロブダー●ディグダグII●スカイキッド…人気のナムコキャラクターバッジです。お近くのナムコグッズ取扱店でお求め下さい。

標準価格　各250円



PAC-LAND　©㈱ナムコ

FANTASY PACK

パックランドファンタジーパック

カンペンケース、ペンスタンド、鉛筆6本、シャープペンシル、替芯1ケース（0.5mm×40本）のセットです。カンペンケースは、ドルアーガの塔カンペンケースと同じ２層式になっています。　**標準価格1,800円**



©㈱ナムコ

マッピーTシャツ

サイズ：S/M/L　**標準価格1,700円**

■サイズ

Tシャツ及びトレーナーのサイズです。購入の際のめやすにして下さい。

サイズ	胸　囲	身　長
S	78～86(cm)	145～155(cm)
M	84～92(cm)	155～165(cm)
L	90～98(cm)	165～175(cm)

■申し込み方法

313ページの「通信販売の申し込み」をよく読んで注文して下さい。なお、本広告以外の商品の一覧表も載っています。

（富山市）☎0764-37-7733〔石川県〕●三共てらじ店（金沢市）☎0762-47-2524●ユニー加賀店バルザ（加賀市）☎07617-3-1141〔福井県〕●マイコンピット（福井市）☎0776-36-8536●マルツでんきらんどニの宮店（福井市）☎0776-27-3702●ぷらも（松任市）☎0762-76-6995●コマツパソコンセンター（小松市）☎0761-22-4672〔愛知県〕●パソコンショップΣ（名古屋市）☎052-251-8334●J&P栄店（名古屋市）☎052-261-9201●ユニー新城店１F（新城市）☎05362-3-3111〔岐阜県〕●小川無線（大垣市）☎0584-78-6387〔三重県〕●システムハウス・ラム（鈴鹿市）☎0593-82-0857〔大阪府〕●ニノミヤムセン駅前第４ビル店（大阪市）☎06-341-2031●ニノミヤムセンパソコンランドなんば（大阪市）☎06-643-3217●マイコンショップCSK（大阪市）☎06-345-2851●ニノミヤムセンぱそこん亭FMランド（大阪市）☎06-643-2039●ニノミヤムセンエレランド（大阪市）☎06-632-2038●ニノミヤムセン藤井寺店（藤井寺市）☎0729-39-9206●ワルツ堂ロンモール布施店（東大阪市）☎06-783-6545●（有）天勝コンピューター（東大阪市）☎06-746-1552〔奈良県〕●ニノミヤムセンパソコンランド奈良店（奈良市）☎0742-26-2003〔京都府〕●ニノミヤムセン京都店（京都市）☎075-361-9166〔兵庫県〕●ニノミヤムセン姫路店（姫路市）☎0792-88-2363●ニノミヤムセン今宿店（姫路市）☎0792-94-5363●せいでん明石本店（明石市）☎078-917-5555〔和歌山県〕●ニノミヤムセン和歌山店（和歌山市）☎0734-32-5121〔広島県〕●松本無線パーツ（広島市）☎082-243-4451●ファミコンランドドンキー（広島市）☎082-248-0625●オフィースA１（呉市）☎0823-25-8086〔島根県〕●石見電業社（益田市）☎08562-2-0396〔山口県〕●ヨツキテレホン（新南陽市）☎0834-62-4111内76〔香川県〕●野田屋電機（高松市）☎0878-51-4545〔徳島県〕●都電機商会（徳島市）☎0886-22-2134〔愛媛県〕●マイコンハウス（松山市）☎0899-47-0765〔高知県〕●マイコンショップボーイズ（中村市）☎08803-4-2184〔福岡県〕●（株）デオニー（北九州市）☎093-551-6339●MYパソコンショップ王条（太宰府市）☎092-923-3434〔佐賀県〕●ZERO１（唐津市）☎09557-2-5883〔長崎県〕●石丸文行堂（長崎市）☎0958-28-0140〔大分県〕●（株）トキハマイコンコーナー（大分市）☎0975-38-1111〔鹿児島県〕●ベスト電器パソコン館（鹿児島市）☎0992-23-2081●スーパーエキスプレスdo-ing木場茶屋（川内市）☎0996-20-5335〔神奈川県〕●フアム横浜店（横浜市）☎045-341-2000●フアム辻堂店（藤沢市）☎0466-33-0301

DEMPA/ベンタン　電波新聞社 出版販売部　〒141 東京都品川区東五反田1－11－15 ☎03-445-6111

マイコンBASICマガジン 10月号目次

第5巻　第10号
昭和61年9月25日印刷
昭和61年10月1日発行
定価380円

電波新聞社 1986Printed in Japan／編集発行人：平山秀雄
東京都品川区東五反田1−11−15　郵便番号141　電話 東京(03)445−6111
(大代表)　振替(東京)5-51961　印刷：奥村印刷　製本：株式会社 堅省堂

集中連載！

ファミリーコンピュータでオリジナル・ゲームを作ろう！

迷路ゲームに挑戦
迷路上をペンペンが移動する

断空我

思えば早いもので，この連載も今回で10回目となりました。そろそろ，みなさんもゲームらしきものが作れるようになったんじゃありませんか？

今回から迷路タイプのゲームについて説明していくことにします。

ところで，このコーナーで，どんなことを解説してもらいたいか，みなさんの質問や意見をお待ちしてます。「レスキュー・ファミコン」係までお便りください。

ＢＧグラフィック

迷路タイプのゲームになると，当然迷路画面を作らなければいけないのですが，これがけっこうメモリをとってしまうのです。ましてや，ファミリーベーシックのように，メモリ容量が少ない場合，困りますね。

ところが，このファミリーベッシックには，とっても便利なＢＧグラフィックがあるではありませんか。そのおかげで，メモリ不足になる心配はありません。迷路はＢＧグラフィックで！

迷路ゲームはどうなっているの？

ほとんどの迷路ゲームは，敵が自分を追いかけてきます。もちろん，プレイヤーは自分の操作するキャラクターが敵につかまらないようにさけながら，ある目的を達成させるというものですね。

ここで重要なのは敵の追いかけです。このことについてはまた別の機会に説明するとして，今回は，キャラクターを迷路の中で移動させるという点について説明しましょう。

ファミリーベーシックの場合，スプライトを使っているので，パソコンのベーシックでプログラムを組む場合と多少異なるところがでてきます。

では，「ペンペン」というプログラムを作ったので，くわしく説明していくことにしましょう。

ペンペン

このペンペンはゲームにはなっていません。ペンペンがパックマンのような迷路の上を動きまわるだけですが，ワープゾーンまであるので，これからプログラムを組もうとしている人には参考になります。

コントローラＩの操作でペンペンは上下左右に動きます。中央の上と下のあいているところは，異次元でつながっているので，下に行くと上から，上に行くと下からペンペンが現れます。

迷路上には，多くの点がありますが現段階では，まったく無意味です。なお，ＢＧグラフィックは**第１図**のとおりです。

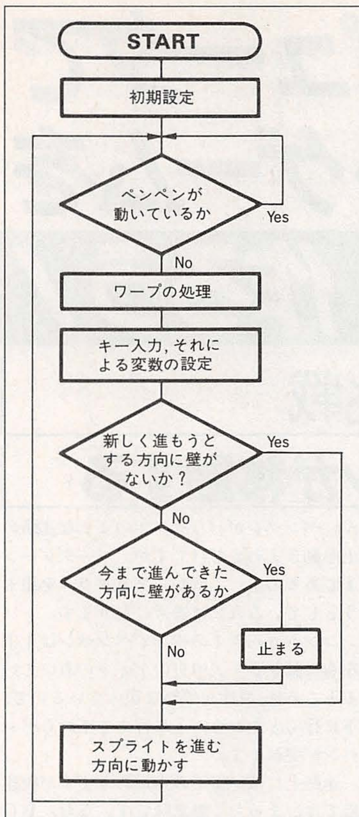
プログラムについての説明

なるべく短く作ったつもりですが，それでも27行ほどになりました。全体の流れは，**第２図**のフローチャートを見てください。**20**行のＶＩＥＷという命令は，ＢＧグラフィックの画面をベーシックのテキスト画面にうつすという命令です。

ペンペンは，動作番号の０番に割り当て

Y\X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	I60	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J70			J60	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	I70
1	J20		G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	J20
2	J20		G60				G60																G60				G60	J20
3	J20		G60	I60	I70		G60	I60	J30	J30	J30	I70			I60	J30	J30	J30	J30	J30	I70		G60	I60	I70		G60	J20
4	J20		G60	J20	J20		G60	J20	I60	J30	J30	J10			J00	J30	I70	I60	J30	J30	J10		G60	J20	J20		G60	J20
5	J20		G60	J20	J20		G60	J20	J20		G60	G60	G60	G60	G60	G60	J20	J20		G60	G60	G60	G60	J20	J20		G60	J20
6	J20		G60	J20	J20		G60	J20	J20		G60					G60	J20	J20		G60			G60	J20	J20		G60	J20
7	J20		G60	J00	J10		G60	J00	J10		G60	I60	J30	I70		G60	J00	J10		G60	J40		G60	J00	J10		G60	J20
8	J20		G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	J20		J20		G60	G60	G60	G60	G60	J20		G60	G60	G60	G60	G60	J20
9	J20		G60									J20		J20							J20						G60	J20
10	J20		G60	J60	J30	J30	J30	J30	J70			J20		J20			J60	J30	J30	J30	I50	J30	J30	J30	J70		G60	J20
11	J20		G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	J20		J20		G60	G60	G60	G60	G60	J20		G60	G60	G60	G60	G60	J20
12	J20		G60				G60				G60	J20		J20		G60				G60	J20		G60				G60	J20
13	J20		G60	I60	I70		G60	I60	I70		G60	J00	J30	J10		G60	I60	I70		G60	J50		G60	I60	I70		G60	J20
14	J20		G60	J20	J20		G60	J20	J20		G60	G60	G60	G60	G60	G60	J20	J20		G60	G60	G60	G60	J20	J20		G60	J20
15	J20		G60	J20	J20		G60	J20	J20								J20	J20					G60	J20	J20		G60	J20
16	J20		G60	J20	J20		G60	J20	J00	J30	J30	I70			I60	J30	J10	J00	J30	J30	I70		G60	J20	J20		G60	J20
17	J20		G60	J00	J10		G60	J00	J30	J30	J30	J10			J00	J30	J30	J30	J30	J30	J10		G60	J00	J10		G60	J20
18	J20		G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	G60	J20
19	J20																											J20
20	J00	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J70			J60	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J30	J10

《第１図》ＢＧグラフィック・パターン



《第２図》ペンペンのフローチャート

《第１表》変数表

X	ペンペンの水平座標
Y	ペンペンの垂直座標
Z	ペンペンの移動方向
A，B	はん用
X１，X２	ペンペンの移動先の水平座標
Y１，Y２	ペンペンの移動先の垂直座標
S	その他

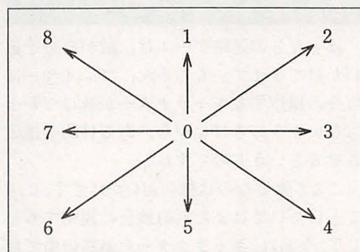
ました。**30行**はペンペンが最初に現れる場所と，進む方向を設定しています。変数Zの値と進む方向は，DEF　MOVEの移動方向指定と同じ対応になっていて，**第３図**のとおりです。

60行と**70行**はワープのための処理です。つまり，下に行きすぎたら上にうつし，上に行きすぎたら下にうつすというわけです。**100行**から**160行**までや**190行**から**250行**までは進む方向に壁がないかどうかをチェックしているのですが，そのことについて，くわしく説明しましょう。

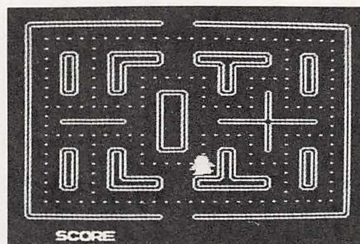
まず**第４図**－①を見てください。ペンペンが，上に移動しようとするとき，ペンペンの上の二つのキャラクターを調べます。そして，もしそこに壁がなければ，進めるのです。この二つのキャラクターの座標はペンペンの左上のところからどのくらいはなれているかを，変数X１とY１，X２とY２により表します。この数値は，キャラクタ（文字）単位で，スプライト画面の８

《リスト１》ペンペンのプログラム・リスト

```
10 CGSET 1,2:SPRITE ON
20 CLS:VIEW:LOCATE 3,22:PRINT "SCORE";
30 POSITION 0,88,96:Z=5
40 IF MOVE(0) THEN 40
50 X=XPOS(0):Y=YPOS(0)
60 IF Y<25 THEN Y=Y+144:GOTO 80
70 IF Y>175 THEN Y=Y-144
80 A=STICK(0):ON A GOTO 100,110,170,120,170,170,170,130
90 GOTO 170
100 X1=2:X2=2:Y1=0:Y2=1:ZZ=3:GOTO 140
110 X1=-1:X2=-1:Y1=0:Y2=1:ZZ=7:GOTO 140
120 X1=0:X2=1:Y1=2:Y2=2:ZZ=5:GOTO 140
130 X1=0:X2=1:Y1=-1:Y2=-1:ZZ=1
140 A=ASC(SCR$((X+4)/8-2+X1,(Y+4)/8-3+Y1))
150 B=ASC(SCR$((X+4)/8-2+X2,(Y+4)/8-3+Y2))
160 IF(A<221 OR A>231)AND(B<221 OR B>231)THEN Z=ZZ:GOTO 260
170 ON Z GOTO 190,65535,200,65535,210,65535,220,65535
180 GOTO 260
190 X1=0:X2=1:Y1=-1:Y2=-1:GOTO 230
200 X1=2:X2=2:Y1=0:Y2=1:GOTO 230
210 X1=0:X2=1:Y1=2:Y2=2:GOTO 230
220 X1=-1:X2=-1:Y1=0:Y2=1
230 A=ASC(SCR$((X+4)/8-2+X1,(Y+4)/8-3+Y1))
240 B=ASC(SCR$((X+4)/8-2+X2,(Y+4)/8-3+Y2))
250 IF A>220 AND A<232 OR B>220 AND B<232 THEN Z=0
260 DEF MOVE(0)=SPRITE(4,Z,1,4,0,0)
270 POSITION 0,X,Y:MOVE 0:GOTO 40
```



《第３図》変数Zと進む方向はＤＥＦ　ＭＯＶＥの移動方向と同じ対応



《写真１》ペンペンの実行画面

ドットに等しい長さです。

さて，いざＢＧグラフィックのキャラクターを調べるのですが，ファミリーベーシックには，ＳＣＲ＄という便利な関数があります。

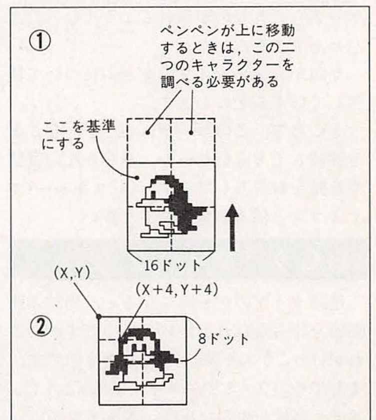
●**Ａ＄＝ＳＣＲ＄(Ｘ，Ｙ，Ｚ)**

（Ｚは0または1で，省略すると0になる）

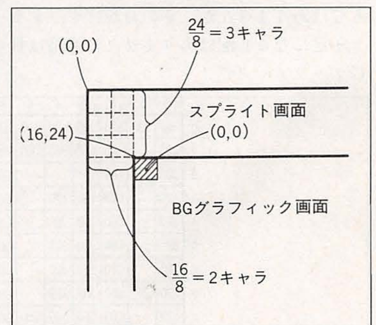
とすると，Ａ＄には，画面の水平座標Ｘ，垂直座標Ｙのところのキャラクターの値が代入されます。ただし，それはＺが0のときで，１にすると，そのキャラクターの配色番号が代入されます。

このＳＣＲ＄で，キャラクターを調べますが，スプライトの座標をキャラクターの座標に変換しなければいけません。

第４図－②を見てください。１キャラクターの長さは８ドットなので，スプライトの座標を８で割るのですが，小数点以下は切り捨てになるので，割る前に４をたすこと



《第４図》ペンペンの移動とスプライト座標



《第５図》スプライト画面とＢＧグラフィック画面はズレている

により，誤差をおぎなっています。

また，**第５図**のようにスプライト画面とＢＧグラフィック画面はズレているので，その補正もしなければいけません。次回は，このことについてくわしく説明していきたいと思います。

Ｐ.Ｓ.やってやるぜ！

本誌で使用しているファミコンのプログラム・リストの印字は，すべてBeep誌'85年５月号掲載のソフト（原作者＝ＫＡＺ氏）のものを使わせていただいたものです。

これでマシン語がわかる！

入門者のためのマシン語講座⑦

JP命令を使いこなそう

SHINGO

皆さん，こんにちは。この講座も，今月で7回目。これまで，いろいろな命令をみてきましたね。“LD”,“PUSH”,“POP”,“ADD”,“SUB”,“AND”,“OR”,“XOR”,“ADC”,“SBC”,“INC”,“DEC”……。

今回は，BASICのGOTO文に相当する“JP”の説明からスタートです。

★JP

『JP nn'』とすると，nn'番の箱(メモリ)へジャンプします。簡単ですね。JP &HFEDCとすると，&HFEDC番の箱へ飛ぶということも，もうわかったでしょう？

ところで，このJP命令，『JPnn'』をマシン語に変換すると，「C3, n', n」となります。“nn'”→“n', n”となることに注意してください。

つまり，『JP &3456』を変換すると，『C3, 5634』となります。16ビットの数のLD命令を変換するときも，同様なことをしましたが，覚えていますか？ 忘れている人は7月号を見て思いだしてください。

とにかく，アセンブリ言語で『nn'』となっているところをマシン語に変換すると『n', n』となるのです。

★条件ジャンプ

じつは『JP命令』には，いくつか種類があるのです。先ほどは，『普通のJP』で，“無条件ジャンプ”といいます。それに対し，これから説明するJPは，“条件ジャンプ”といい，「ある条件が満たされたときのみ，ジャンプする」命令です。

この『条件』についてですが，主に使うものは，以下の四つです。他にもいくつかありますが，まったく不必要なので説明をはぶきます。

Ⓐ Cフラグ＝1のときジャンプ
『JP C, nn'』
Ⓑ Cフラグ＝0のときジャンプ
『JP NC, nn'』
Ⓒ Zフラグ＝1のときジャンプ
『JP Z, nn'』
Ⓓ Zフラグ＝0のときジャンプ
『JP NZ, nn'』

(これらを，マシン語に変換するときは，**第1表**を使ってください。)

皆さん，驚くかもしれませんが，ナントこの四つだけで，BASICの『IF～THEN』のかわりをやってのけるのです。

CフラグやZフラグの変化については，8月号と9月号で説明したので，もうわかっていると思いますが，演算の結果によって，0になったり，1になったりします。これを利用して，つまり，演算命令と条件ジャンプ命令の組み合わせて，『IF～THEN』相当のことをするのです。

具体的に説明すると，こういうことです。まず，『IF～THEN』は主につぎの4パターンにわけられます。

①『IF □<△ THEN………』
②『IF □>△ THEN………』
③『IF □=△ TEN…………』
④『IF □<>△ THEN……』

『□<=△』や『□>=△』は，①，②と③の組み合わせと考えてください。

これらの四つを，マシン語（アセンブリ言語）で行なうわけですが，SUB文（9月号参照，A＝A－□の意味）と条件ジャンプを使って行なうことができます。

AレジスタとBレジスタを使って実際にやってみましょう。

まず，①の『IF A<B THEN』です。AよりBが大きいかどうか調べるのですが，『SUB B』(A＝A－Bの意味)でOKです。A<Bなら，答はマイナスの数になり，&H00～&HFF（0～255）の範囲をでてしまいますね。そうなると，Cフラグ＝1となり，条件ジャンプのⒶ，『JP C, nn'』を行なえば，結局『IF A<B THEN nn'』を行なったことになります。

つぎに，②。『IF A>B THEN』です。これも，SUB B（A＝A－B）を行ないます。A≧Bのとき，答は&H00～&HFFにおさまるので，Cフラグ＝0となり，条件ジャンプのⒷ，『JP NC, nn'』を使って，『IF A>B THEN』は，めでたく解決です（限密に言うと，これでは，『IF A≧B THEN』なのですが，今は無視します)。

そして③，『IF A＝B THEN』です。これが，一番よく使うものですが，AとBが等しい場合，SUB B（A＝A－B）を行なうと，答が0になり，Zフラグ＝1となります。条件ジャンプのⒸ『JP Z, nn'』で，『IF A＝B THEN』ができることは，もうおわかりですね。

最後に④。『IF A<>B THEN』です。SUB Bと条件ジャンプのⒹ『JP NZ, nn'』でOKです。AとBが異なれば，差は0以外の数になり，Zフラグ＝0となるのですから……。

このように，条件ジャンプは，演算命令によって生じる，フラグの変化で『IF～THEN』の役目をします。9月号に各演算命令とフラグの変化について，まとめてありますので，SUB以外の命令を使った条件ジャンプもいろいろと考えてみてください。

★CP

しかし，SUBと条件ジャンプの組み合わせには，困ったことがあります。たとえば『IF A<B THEN』を行なうと

《第1表》 Pコード表〈JP〉

アセンブリ言語	条件	マシン語
JP nn'	無条件	C3, n', n
JP C, nn'	Cフラグ＝1	DA, n', n
JP NC, nn'	Cフラグ＝0	D2, n', n
JP Z, nn'	Zフラグ＝1	CA, n', n
JP NZ, nn'	Zフラグ＝0	C2, n', n

《第2表》OPコード表〈CP〉

X	A	B	C	D	E	H	L	(HL)	n
CP X	BF	B8	B9	BA	BB	BC	BD	BE	FEn

き，

SUB　B

JP　C，nn′

とするのですが，こうすると，Aレジスタの値が変わってしまうじゃないですか。だって『SUB　B』をするということは，『A＝A－B』を行なっていることになるのですから……。

そこで，でてくるのが『CP』です。これは，たとえば『CP　B』とすると，Aレジスタから B レジスタを引いたふりをします。“ふり”ですから，これを行なってもAレジスタの値は，その前とちっとも変わりません。しかし，Zフラグと C フラグはちゃんと，引き算をしたかのごとく変化します。

例をあげてみましょう。A＝5，B＝8であるとします。このとき，『CP　B』を行なうと，「5－8」をしたふりをして，「答は－3になる」と考えて，答は0じゃないので，Zフラグ＝0，答が0～255（&H00～&HFF）の外にでているので，Cフラグ＝1となります。しかし，Aレジスタの値は，元のまま5です（当然Bも8のままです）。

どうですか？　このCP命令は条件ジャンプにもってこいでしょう？　SUBなど使わずに，このCPを使ってください。

《リスト1》数あてゲーム(オールBASIC版)
－FP－1100用－

```
10 REM *** カス゛アテ ケ゛ーム [ALL BASIC ハ゛ン] ***
20 SCREEN 0:WIDTH40:BEEPOFF
30 CLEAR:RANDOMIZE:DEFINTA-Z
40 R=RND(1)*100+1
50 N=N+1:PRINT:PRINT N;"カイメ"
60 INPUT"イクツ テ゛ショウ";A
70 IF A<R THEN PRINT"モット オオキイ":GOTO50
80 IF A>R THEN PRINT"モット チイサイ":GOTO50
90 PRINT"セイカイ!!!":BEEP:END
```

《リスト2》数あてゲーム(マシン語＋BASIC版)－FP－1100用－

```
10 REM *** カス゛アテ ケ゛ーム [マシンコ゛+BASIC ハ゛ン] ***
20 SCREEN 0:WIDTH40:BEEPOFF
30 CLEAR,&HEFFF:RANDOMIZE:DEFINTA-Z
40 GOSUB 140
50 POKE &HF100,INT(RND(1)*100+1)
60 N=N+1:PRINT:PRINT N;"カイメ"
70 INPUT"イクツ テ゛ショウ";A
80 POKE &HF101,A
90 CALL&HF000
100 D=PEEK(&HF102)
110 IF D=2 THEN PRINT"モット オオキイ":GOTO60
120 IF D=3 THEN PRINT"モット チイサイ":GOTO60
130 PRINT"セイカイ!!!":BEEP:END
140 FORI=&HF000 TO &HF01F:READ A$:POKE I,VAL("&H"+A$):NEXT
150 RETURN
160 DATA 3A,00,F1,47,3A,01,F1,B8,C2,11,F0,3E,01,32,02,F1
170 DATA C9,D2,1A,F0,3E,02,32,02,F1,C9,3E,03,32,02,F1,C9
```

〈第3表〉リスト2の説明

〈BASIC部〉
50行　1～100の乱数を（&HF100）に入れる
80行　入力された数を　（&HF101）に入れる
90行　マシン語実行

〈マシン語部〉

&HF000	3A，00，F1	LD　A，(&HF100)	B＝(&HF100)
	47	LD　B，A	
	3A，01，F1	LD　A，(&HF101)	A＝(&HF101)
	B8	CP　B	A－Bのふりをする
	C2，11，F0	JP　NZ，&HF011	IFZフラグ＝0　THEN &HF011 (IF　A≠B　THEN)
	3E，01	LD　A，&H01	(&HF102)＝1
	32，02，F1	LD(&HF102)，A	
	C9	RET	終了，BASICへもどす
&HF011	D2，1A，F0	JP　NC，&HF01A	IF Cフラグ＝0　THEN &HF011 (IF　A>B　THEN)
	3E，02	LD　A，&H02	(&HF102)＝2
	32，02，F1	LD(&HF102)，A	
	C9	RET	終了，BASICへもどる
&HF01A	3E，03	LD　A，&H03	(&HF102)＝3
	32，02，F1	LD (&HF103)，A	
	C9	RET	終了，BASICへもどる

〈BASIC部〉
100行（&HF102）の値をとりだす
110～130行（&HF102）の値によってメッセージ表示する　1…セイカイ　2…モットオオキイ　3…モットチイサイ

★マシン語はむずかしいね

さあ，これで，GOTO文，IF～THEN文に相当することができるようになりました。しかし，今月でよくわかったと思いますが，マシン語は本当にめんどうな言語ですね。たかが，IF～THENを行なうために，条件ジャンプだの，フラグだの，CP命令だのと，いろいろなことを組み合わせなくてはならないのですから。

IFの代わりの命令とTHENの代わりの命令があれば，じつに簡単なのですが，そんな命令は存在しないのです。しかも，『IF　A＝B OR　A＝C　THEN』のORとか，『IF～THEN～ELSE』などはできませんし，『IF～THEN　PRINT』のように，THENの後に，飛び先の行番号を書くのではなく，他の命令をつけるといったこともできません。

ではそういうことをしたいときはどうするか。単なる『IF～THEN』を組み合わせて代用するのです。こんなところがマシン語のむずかしいところなのです。

★エッ!? ゲームを作るの？

いきなりですが，ゲームを作ってみましょう！　と言っても，ゼビウスとかパックマンのようなスゴイやつではありません。『数あてゲーム』です。このゲーム，知ってる人も多いと思いますが，『コンピュータが決めた数（1～100）を人間が予想して入力し，「もっと大きい」「もっと小さい」のヒントを参考に，できるだけ少ない回数で当てる』というゲームです。

とにかく，リアルタイムのおもしろいゲームではありません。あしからず。

まず，BASICで作ってみましょう。FP－1100で作ると，**リスト1**のようになりますが，他機種でもほとんど同じようになるはずです。

さて，この一部をマシン語にしてみようというわけです。別にマシン語にする必要はないのですが，練習用ということで，簡単なものから挑戦してみましょう。入力された数が，正解か，正解より大きいか，正解より小さいか，をマシン語で判定します。それが，**リスト2**（FP用）です。BASIC部とマシン語部の解説を**第3表**に示しましたので，じっくり考えてみてください。

◆

はい。今月はここまで。少しずつむずかしくなってきましたけれど，第1回（4月号）から，もう一度読み直してみてください。きっと，道が開けてきますから……。

★

★

★美しいプログラムを作る方法★

プログラミングの美学

森　巧尚

はじめに

プログラムを入力するとき，そのプログラムは読みやすいほうがいいだろうか。それとも読みにくいほうがいいだろうか。もちろん，読みやすいほうだよね。でも，どういうのを読みやすいって言うんだろう。わかりにくいって人が多いんじゃないかな!?

そこで，2，3本プログラムを組んだことのある人は，いっしょに美しいプログラムについて考えてみることにしよう。

ゲーム作りの自由

コンピュータでゲームを作るっていうのは，とっても自由なことだね。自由な発想で，自分の思いのままに，好きなように作ることができる。

マイコンとしての機能は決まっていても，それを使う方法にきまりはないんだから，どこまでも，限りなく自由なんだね。

プログラムを作ること

さて，そのゲームを実際に投稿して発表するとしよう。そのときも，自由にしていいものだろうか。内容は自分の好きなとおりにしたらいいはずだ。だって自分の好きなことを好きなだけできるところにおもしろさがあるのだからね。

しかし，プログラムの書きかたはどうだろう。プログラムは人様(ひとさま)に見せるものだ。きれいにしておかないといけないんじゃないかな。内容を正確に相手に伝えようとすると，その表現はわかりやすいものでなくちゃいけないはずだ。

だって，きたない読みにくいリストよりは，きれいな読みやすいリストのほうがいいもんね。

さて，ゲームを作るときのこと。ゲームを苦労して作る。あとからの改良やなんかでプログラムがだんだん複雑になってくる。しまいには何がなんだかわからなくなってくる。

でも，一応プログラムは正常に動くし，ゲームもおもしろいから発表する。こういうことってよくあるんじゃあないかな。なるほど，苦労の後はよく表れている。いっしょうけんめい作ったってことは認めよう。認めるけれども，それじゃほかの人に対して失礼だ。

それどころか，自分1人だけにしかわからないようなプログラムをどうどうと発表するなんて，ほんとはハズカシイことなんだと思う。わけのわかんないものを作って，これが僕の考えていることですって言ってるようなもんだ。もちろん，初心者はつぎたしつぎたしでとにかくプログラムしてみることが大事なんだけど，ここで言ってるのは，ある程度プログラムが組めるようになった人に言ってることだからね。

プログラムを美しく表すことは，本当は他人に対しても自分に対しても必要なことなんだな。



プログラムするということ

文章を書く場合，まず主題と呼ばれる主体的真実が必要になってくる。つまり作者の意見や夢や願いのことだ。これがないことには，その人が書いたっていう意味がない。

そして，それを正しく伝えるためとして，構想が必要であり，適切に美しく表現するために，叙述(じょじゅつ)がくふうされる。

ゲーム・プログラムにおいてほほとんど同じだ。作者がこうしたいと思うことが主題になる。そうして，それを表現したいがために必要になってくるものが，プログラム，なんだな。



そこで，まず，最初に必要になってくるものがわかる。自分の考えであり，自分の夢だ。プログラムっていうのはそのつぎに必要になってくるものでしかないんだな。と言ってもそいつがないことにはパソコンに入れられないんだからやっぱり大切だ。

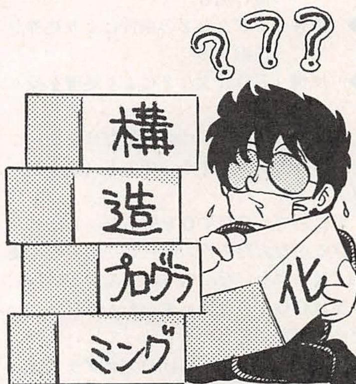
構造化プログラミング

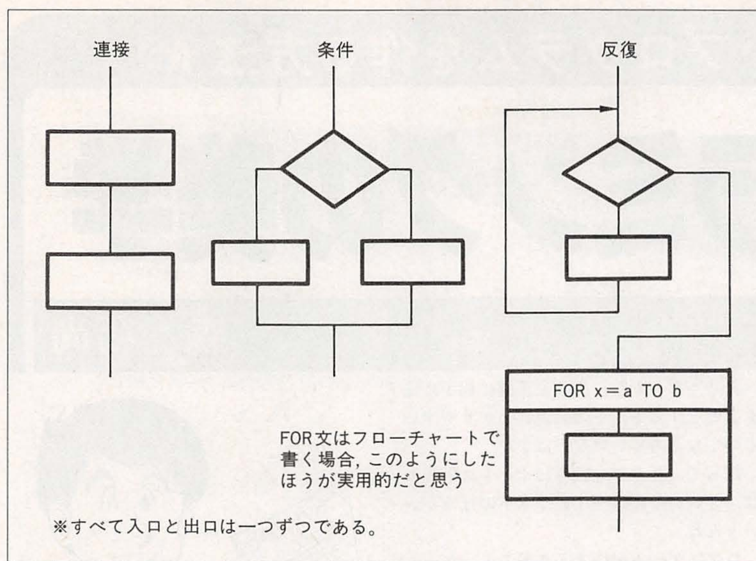
そこで，いよいよこれからプログラミングについて話すことにしよう。構造化プログラミング（ストラクチャード・プログラミング）という方法がある。プログラムを美しく見やすくする方法だ。

ひじょうにやさしくてわかりやすい。要点はつぎのたった三つだけなんだ。

①基本3構造

②プログラムのモジュール化





《第1図》基本3構造をフローチャートにしてみると…

《リスト1》基本3構造のプログラム例（10〜20が連結，30行が条件，40〜60行が反復）

```
10 N$="ﾓﾘ ｵｵｶﾞｲ"
20 PRINT N$


30 IF H<S THEN H=S ELSE PRINT H


40 FOR I=1 TO 5
50   PRINT "ｱｸﾀｶﾞﾜ ﾘｭｳﾉｽｹ"
60 NEXT I
```

③トップ・ダウンによる設計

基本3構造？

まず，基本3構造とはいったいなんなんだ？

1） SEQENCE（シークエンス）連接
2） BRANCH （ブランチ） 条件
3） LOOP （ループ） 反復

この三つのことだ。なんだか新方式のような気もするけど，説明すれば，いままで使っていた方法であることがよくわかる。ただそれらを単純な三つの要素にわけたっていうことだけなんだ。

◆ 連接　GOTOを使わず下へ下へと素直に進む
◆ 条件　IF文などの条件により処理を選択する
◆ 反復　FOR文などにより処理を繰り返す

基本的にこれら三つの構造だけを使ってプログラミングをするってこと（**第1図，リスト1**）。

ところで，GOTOを使わないとはどういうことなんだろう。せっかくあるのに使ってはいけないなんて，おかしなことだよね。

実はGOTOは使ってもかまわない。ただ必要でないときにまで使ってはいけないんだな。GOTOだらけのプログラムは，ひじょうに読みにくい(**リスト2**)。

《リスト2》GOTO文だらけのプログラムはひじょうに読みにくい。きたない例(上)ときれいな例(下)

```
10 GOTO 50
20 PRINT " ﾄﾞｺﾃﾞ ｳﾏﾚﾀｶ ";
30 GOTO 70
40 PRINT "ﾅﾏｴ ﾊ ﾏﾀﾞﾅｲ｡":GOTO 20
50 N$="ﾅﾂﾒ ｿｳｾｷ"
60 PRINT TAB(15);N$:GOTO 90
70 PRINT "ﾄﾝﾄ ｹﾝﾄｳｶﾞ ﾂｶﾇ｡"
80 GOTO 120
90 PRINT
100 PRINT " ﾜｶﾞﾊｲﾊ ﾈｺﾃﾞｱﾙ｡";
110 GOTO 40
120 END

10 N$="ﾅﾂﾒ ｿｳｾｷ"
20 PRINT TAB(15);N$
30 PRINT
40 PRINT " ﾜｶﾞﾊｲﾊ ﾈｺﾃﾞｱﾙ｡";
50 PRINT "ﾅﾏｴ ﾊ ﾏﾀﾞﾅｲ｡"
60 PRINT " ﾄﾞｺﾃﾞ ｳﾏﾚﾀｶ ";
70 PRINT "ﾄﾝﾄ ｹﾝﾄｳｶﾞ ﾂｶﾇ｡"
80 END
```

《リスト3》IF〜THEN〜ELSEの1文でおさまらないときGOTO文を使う

```
1000 IF H<S THEN H=S ELSE GOTO 1080
1010 PRINT "+--------------------+"
1020 PRINT "!                    !"
1030 PRINT "!   CONGRATULATION   !"
1040 PRINT "!                    !"
1050 PRINT "+--------------------+"
1060 GOTO 1140
1070 '
1080 PRINT "+--------------------+"
1090 PRINT "!                    !"
1100 PRINT "!     GAME   OVER    !"
1110 PRINT "!                    !"
1120 PRINT "+--------------------+"
1130 '
1140 PRINT
1150 PRINT "HI-SCORE :";H
1160 PRINT "   SCORE :";S
```

あっちこっちへ飛んでると何が書いてあるんだか，さっぱりわからなくなってくるんだな。だから使ってはいけないんだ。

でも，IF文などによって処理を選択する場合で，ちゃんと，IF〜THEN〜ELSEの1文でおさまらないような処理のとき，必要になってくるというわけだ(**リスト3**)。

つまり，選択の処理がたくさんある場合にのみGOTO文は使ってもかまわないんだ。

《リスト4》サブ・ルーチンはプログラムを見やすくするために使うこともある（先頭はきりのいい数字を使おう）

```
10 REM ----------------------------
20 REM
30 REM          ﾅﾝﾄｶ ｹﾞｰﾑ
40 REM
50 REM
60 REM     by ﾅﾝ ﾉ ﾅﾆｶﾞｼ
70 REM                1985.3.26
80 REM ----------------------------
90 '
100 GOSUB 10000
110 '
120 REM ----- START -----

10000 REM ----- TITLE -----
```

《リスト5》サブ・ルーチンは一つの処理として考えメイン・ルーチンを見るだけで全体をつかもう

```
500 REM ----- ﾒｲﾝ ﾙｰﾌﾟ -----
510   GOSUB 1000    ' ﾌﾟﾚｲﾔｰ
520   GOSUB 2000    ' ﾃｷ
530   IF FLAG=1 THEN 600
540 GOTO 500
550 '

1000 REM ---- ﾌﾟﾚｲﾔｰ -----

2000 REM ----    ﾃｷ    -----
```

プログラムのモジュール化？

モジュール化とは，ようするにサブ・ルーチンにするってことだ。基本3構造だけでは長いプログラムになってきた場合，ひじょうに見にくくなってくる。やさしいことが書いてあっても，だらだら長く続いているものって読みづらいよね。

そこで，プログラムを短くするためにサブ・ルーチンを使うわけなんだ。

サブ・ルーチンとは，何回も同じ処理を行なうときに使うものだと思っている人が多いかもしれない。しかし，それだけではないんだね。たとえ，1回しか使わない処理だとしても，プログラムを見やすくするために，サブ・ルーチンを使うことだってあるんだ(**リスト4**)。

プログラムをいくつかのサブ・ルーチンにわけておくことは，プログラムを見やすくすることにつながる。

長いプログラムを順々にはじめから見ていくよりも，短いプログラムで，全体をつかんでから見ていくほうがわかりやすいよね。

そこで，メイン・ルーチンやサブ・ルーチンは，できるだけ50行以内にまとめるようにするんだ。また，サブ・ルーチンは独立した処理を持たせるほうがいいな。そのほうが，サブ・ルーチンを一つの処理として考えることができるからね。

GOSUBをひとつの処理として考えれば，メイン・ルーチンを見るだけで，プログラム全体をつかむことができる。細かいところは，サブ・ルーチンを見ればすぐにわかるというわけなんだ(**リスト5**)。

《リスト6》FOR文はループで段付けをするとわかりやすい

```
100 FOR I=1 TO 9
 110  FOR J=1 TO 9
 120   PRINT I*J;
 130  NEXT J
 140  PRINT
 150 NEXT I
```

《リスト7》REM文をうまく利用する。サブ・ルーチンとのサカイ目もはっきりと！

```
560 END
570 '
1000 REM ----- ROUND1 -----

1270 RETURN
1280 '
1300 REM ----- ROUND2 -----
```

さて，ここでプログラムを短くすることや，速くすることに生きがいを感じている人は，きっと反対されるだろう。GOSUBを使ったためにRETURNをふくめて2文もメモリを多く使ってしまったとか，そのぶんのスピードが遅くなってしまったとか…。

まあそれはしかたがない。確かにそのとおりだな。しかしどうだろう。たった2文のメモリやスピードでぎゃあぎゃあ言うのはどうかと思う。そんなことで騒ぐぐらいだったら，せいせいどうどうと，プログラム全体を作り直してメモリを少なく，スピードを速くするほうがいいと思うんだけれど。

トップ・ダウンによる設計？

これは，もっともわかりやすい。「できる限り上から下へ進むプログラムにするような心がけ」っていうことだ。つまり，FOR文やサブ・ルーチン以外は基本3構造の「連接」に従うってことだね。

外見上のくふう

FOR文に段付けをする。どこからどこまでがループであるのかをはっきりさせるためなんだな。2重や3重のループのときは，2段3段ずらすようにしよう（**リスト6**）。

REM文をうまく利用する。サブ・ルーチンのはじめに見やすい見だしをつけて，お



《リスト8》プログラムのタイトルをつけると頭ができてスッキリする（※これは見本であって走らせても何のゲームにもなりません）

```
10 REM -------------------------
20 REM
30 REM        GAME ノ TITLE
40 REM
50 REM
60 REM    by ジブン ノ ナマエ
70 REM               1985.3.26
80 REM -------------------------
90 '
100 DEFINT A-Z
110 WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1
120 COLOR 7,32  :PRINT CHR$(12);
130 '
140 GOSUB 10000 ' TITLE
150 '
160 REM ----- START -----
170 SC=0 :LV=1 :E=50
180 GOSUB 5000   ' STAGE1
190 '
200 REM ----- メイン ループ -----
210  GOSUB 1000 ' ジブン
220  GOSUB 2000 ' テキ
230  IF FLAG=1 THEN GOTO 260
240 GOTO 210
250 '
260 REM ----- GAME OVER -----
270 LOCATE 12,10 :PRINT "GAME OVER"
280 LOCATE 11,17 :PRINT "PUSH ANY KEY"
290 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 290
300 GOTO 160
310 '
1000 REM ----- ジブン -----
```

しまいも1行空白を作って，他のサブ・ルーチンとのサカイ目をはっきりさせるようにするんだ（**リスト7**）。

また，プログラムの一番最初にタイトルと日付をつけておくと，便利であるし，プログラムに頭ができたようでおちつくね（**リスト8**）。

1行を長くしすぎない。普通の文章でもおんなじだ。1文があまりにも長すぎては，だらだらして読みづらい。反対に短すぎたら，文章全体がこまぎれになってしまって意味がつかみにくくなってしまう。長すぎず，短すぎず，ちょうどいい長さが一番読みやすいんだな。

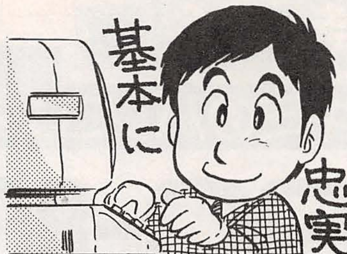
コロン（：）を使ってステートメントを1行にたくさんつめこむのもどうかな。リストにステートメントがぎっしりつまっているのは，一見するとむずかしいことを考える人が作ったように見えるけど，本当はちっとも偉くない。空白をうまく使って読みやすくするほうが，ずっと偉いんだ。長くても1行が2列になってしまうことのないようにしよう。

※ベーマガに投稿するときは，マルチステートメントを使って行数を減らしたほうがいいものもあるようだが……。

プログラム以前に

プログラミングのとき，せめてこれぐらいのことは気をつけてほしいと思うんだな。けっしてむずかしいことなんて言ってはいない。ごく初歩的な基本を話しただけだもんね。

これぐらいのことを守れないようでは，おもしろいゲームはできないんじゃあないかな。絵でも，書道でも，おんなじだと思う。基本を学ばず，いきなり新しいことをやろうとするのは邪道（じゃどう）だ。規則を守





ってやる，でたらめと，はじめからのでたらめとでは，意味がちがうということだね。

要　点

○美しさのくふう

- GOSUB，ループ以外は上から下へ流れる。
- FOR文の段付け。
- サブ・ルーチンに見やすいREM文をつける。
- プログラムの先頭にREMでタイトルをつける。
- 1行を長くしすぎない。
- プログラムが長くなりそうなときは，GOSUBを使ってモジュール化し，ひとつの処理内容が短くなるようにする。
- サブ・ルーチンの先頭の行番号はきりのいいのを使う。

○モジュール化

- 50行以内にまとめる。
- 考えることの容易な内容でひとまとめにする。

参考文献
1. 「ストラクチャード・プログラミング」塚越一雄　マイコン　83年1月～4月
2. 「BASICプログラムの品質を高めるために」千星修三



特別企画

キミのパソコンをパワーアップしよう！　その③

PC-8800シリーズの巻

●PC-8801mkIIFRモデル10がPC-8801mkIIMRに！
●各種オプションボード紹介

丹治佐一

すごいプログラムを作っても，超えられないことがあります。それは，ソフト（プログラム）の限界である，パソコンの〝ハード〟以上のことができないということです。

つまり，パソコンはハードウエアがあってのものなのです(逆も言えますが)。

もし，自分のパソコンでさらにスゴイことをさせたければ，ハードをパワーアップしなければならない，というわけですね。

さて，今月号では，〝PC－8800シリーズ〟をパワーアップする方法について考えてみましょう。

キミでもわかる88シリーズ

いやー，NECさんもやってくれます。mkIIそしてSRではじまったこのシリーズもTR，FR，MRと88だけで6種類にもなってしまいました。

でも，うれしいことに，V1（バージョン1）モードにすれば，今までの88ソフトとの互換性が保たれるので，多くの資産をムダなく生かすことができます。

さて，この多くの88ですが，実は単純明解でして，PC－8801にディスク・ドライブや漢字ROMを内蔵したものがmkII，アナログRGBやFM音源などを装備し，スピード・アップを目的としたSR，BBSなどパソコン通信を可能にするTR（SRにモデムホンを付けたもの)，低価格になったFR(SRに比べスロット数が減った)，1MB(1メガバイト＝1,000KB，いままでの88は320KB)ディスク・ドライブを装備し，RAM容量の増加とJIS第一水準のほかに第二水準漢字ROMものせたMR。

このように88も多くのデータを扱うために大容量のディスクやRAMを装備し，日本語処理に便利なように，文節変換ができるようになってきています。JIS第二水準漢字ROMがのっているというのを見ても日本語処理を目的としているのがわかります(第1図)。

FRをMRにパワーアップ

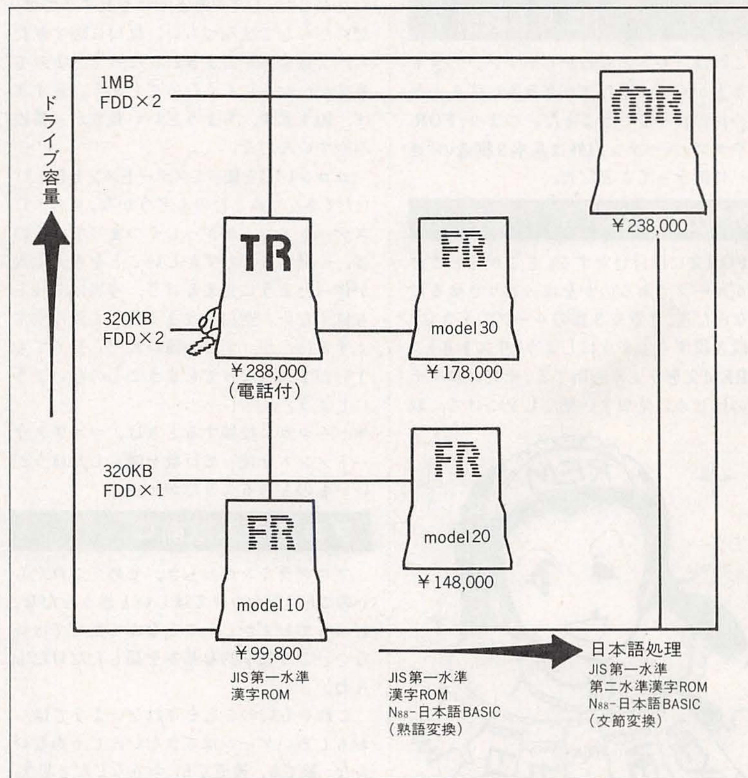
では，本題のパワーアップについてみてみましょう。

88のなかでは，MRが最高のパワーを持っているといえるでしょう。できることなら自分の88をMRクラスにしたいですね。

FRモデル10（ディスクなし）からパワーアップしてみることにします。

お金がないけど88が欲しいという君には，FRがいいですよ。まず，モデル10を購入し，カセットでがんばります。カセットだってバカにできないですよ。ソフトの管理と読み書きのスピードさえガマンできれば，十分に楽しめます。

本格的にワープロなどをやりたいと思ってきたら，ディスクが必要です。それに大



《第1図》ドライブ容量と日本語処理

〔ハードウエア〕

《第1表》PC-88シリーズの機能比較表

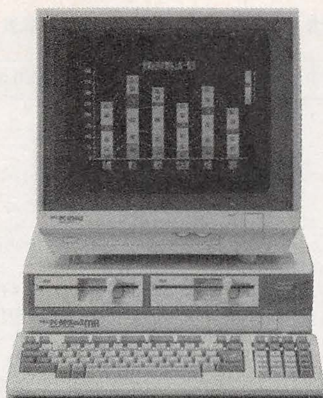
		PC－8801mkⅡMR	PC－8801mkⅡFR	PC－8801mkⅡSR	PC－8801mkⅡ	PC－8801
メモリ	内蔵メモリ容量 BASIC ROM メイン RAM グラフィック RAM テキスト RAM	 96KB 192KB 48KB 4KB	 96KB 64KB 48KB 4KB	 96KB 64KB 48KB 4KB	 72KB 64KB 48KB —	 72KB 64KB 48KB —
フロッピーディスク	内蔵ミニフロッピーディスク	2HDタイプ本体内蔵(容量1MB)(2台標準装備) (インテリジェントタイプ CPU：μPD780C-1 ROM：8KB RAM：16KB)	2Dタイプ本体内蔵可(容量320KB) (インテリジェントタイプ CPU：μPD780C-1 ROM：2KB RAM：16KB)	2Dタイプ本体内蔵可 (インテリジェントタイプ CPU：μPD780C-1 ROM：2KB RAM：16KB)	2Dタイプ本体内蔵可 (インテリジェントタイプ CPU：μPD780C-1 ROM：2KB RAM：16KB)	なし
	外付けミニフロッピーディスク・ユニット	—	PC－8801SR－01によりmodel 10にPC－80S31K接続	PC－8801SR－01によりmodel 10にPC－80S31K接続	PC－80S32 (本体内2台内蔵後)	PC－80S31Kなど
グラフィック表示	アナログRGB出力 (512色中 8色表示)	あり	あり	あり	なし	なし
	処理速度の高速化 (サイクル・スチール 高速テキストRAM)	あり	あり	あり	なし	なし
	漢字表示	JIS第1，第2水準漢字ROM内蔵	JIS第1水準漢字	JIS第1水準漢字	JIS第1水準漢字	オプション
	ボーダーカラー機能	なし	なし	なし	なし	あり
サウンドIC内蔵		あり (FM音源 3和音 SSG音源 3和音)	あり (FM音源 3和音 SSG音源 3和音)	あり (FM音源 3和音 SSG音源 3和音)	なし	なし
内蔵スピーカの音量調整		可	可	可	可	不可
拡張用スロット		2	1	3	3	4
汎用I/Oポート		ジョイスティック用 (ソフト・サポートなし)	ジョイスティック用 (ソフト・サポートなし)	ジョイスティック用 (ソフト・サポートなし)	バーコードリーダ用 (ソフト・サポートなし)	CMTと共用
ディップスイッチ		前面配置	前面配置	前面配置	前面配置	背面配置
寸法		本体 400(W)×345(D) ×128.5(H)mm キーボード 412(W)×195(D) ×32(H)mm	本体 400(W)×345(D) ×128.5(H)mm キーボード 412(W)×195(D) ×32(H)mm	本体 406.5(W)×345(D) ×127(H)mm キーボード 412(W)×195(D) ×32(H)mm	本体 350(W)×345(D) ×125(H)mm キーボード 412(W)×195(D) ×32(H)mm	本体 496(W)×342(D) ×107(H)mm キーボード 464(W)×214(D) ×72(H)mm
重量		本体 8.8kg キーボード 1.4kg	本体 8.5kg (model 30) キーボード 1.4kg	本体 9.2kg (model 30) キーボード 1.4kg	本体 9.5kg (model 30) キーボード 1.4kg	本体 7.1kg キーボード 2kg
消費電力		平均 46W	平均 42W (model 30)	平均 54W (model 30)	平均 46W (model 30)	平均 40W

〔ソフトウエア〕

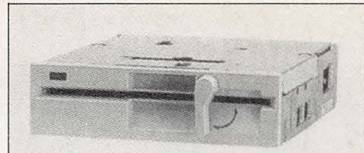
	PC－8801mkⅡMR	PC－8801mkⅡFR	PC－8801mkⅡSR	PC－8801mkⅡ	PC－8801
N88-BASIC V1モード	内蔵 (Version 1.5)	内蔵 (Version 1.5)	内蔵 (Version 1.4)	内蔵 (Version 1.3)	内蔵 (Version 1.0, 1.1)
N88 DISK BASIC 機能の一部ROM化	あり	あり	あり	なし	なし
N88-BASIC V2モード (サウンド命令 アナログ・パレット命令 グラフィックス高速化)	内蔵 (Version 2.1)	内蔵 (Version 2.1)	内蔵 (Version 2.0)	なし	なし
N88日本語BASIC	標準添付	model 20, 30標準添付			
N-BASIC	なし	なし	内蔵 (Version 1.5)	内蔵 (Version 1.4)	内蔵 (Version 1.2)



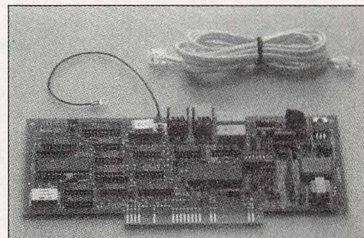
《写真1》PC-8801mkⅡFRモデル30



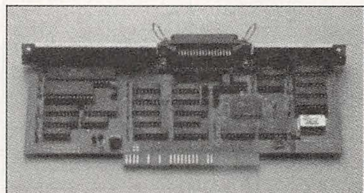
《写真2》PC-8801mkⅡMR



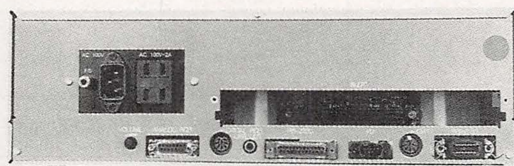
《写真3》増設用フロッピーディスク・ドライブ「PC-8801FR-FD1」



《写真4》モデムボード「PC-8801-12」



《写真5》マルチボードA「PC-8801-20」



《写真6》PC-8801mkⅡFRの後背部。拡張スロットが1個ついている

量のデータを扱う処理では，どうしてもディスクが必要ですね。そんなときは，ディスク・ドライブ(**写真3**)を購入しましょう。

1台単位で購入できますから，予算に応じてその台数（最大2台まで）を決めます(記憶容量は，1台あたり最大320KB)。

ドライブを接続するのがたいへんと思われがちですが，いたって簡単です。本体のふたをあけ，中に入っている電源とバスランとをつなげるコネクタをドライブのコネクタやカードエッジに差し込めばOKです(逆差しできないようになっている)。ただし，1台目は必ず〝ドライブ1〞側に取りつけること！

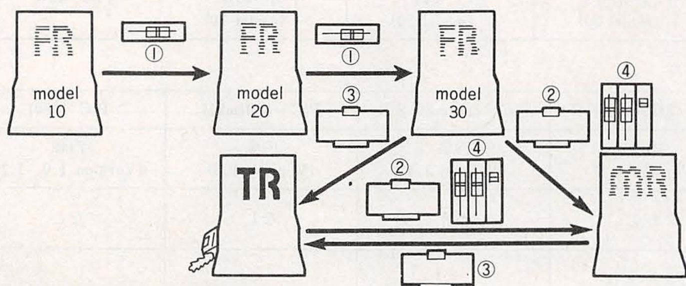
電源を入れたあと，別売になっている〝N88DISK－BASIC〞や〝N88－日本語BASIC〞のシステム・ディスクをドライブ1に入れ，リセット・ボタンを押せばOKです。これで，ディスクが使えるようになりました。

ドライブを2台増設したところで，モデムボード（**写真4**）を取り付ければ〝TR〞と同じ機能が付加されます。

また，マルチボードA（**写真5**）を取り付ければMRと同じ1MB（メガバイト）ディスクが使えるようになります。

使いやすいワープロでおなじみのJET－8801A　MR（㈱キャリーラボ）などは，1MBという大容量を生かして，辞書に約8万語も登録しています(320KBのものでは，約3万5千語)。

このように少しずつパワーアップさせてもMR並のパワーを簡単に発揮させられます。うれしいですね。



《第2図》FRをMRにしてみよう

オプション・ボードでさらにパワーアップ

PC－88シリーズの拡張装置の中で，マルチボードAなるものは，機能をさらにアップさせるための拡張ボードの一つです。

これから紹介するボード群は，88後部にある拡張スロット（**写真6**）に差し込んで使用します。

そのスロットには，CPUなどと，やり取りするためのアドレス・バスやデータバス，コントロール・バス，そして電源がでています。つまり，そのスロットには，パソコンそのものの信号がでているわけですね。

そのため，そこに回路を組み込んでも，はじめから内蔵されている回路と同等に機能が発揮できるのです。

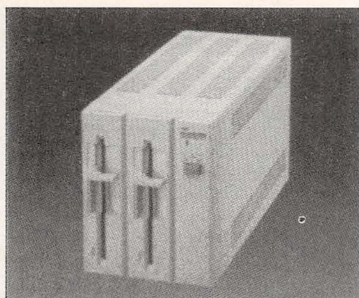
スロット数は，mkⅡ/SRが3スロット，FRが1，MRが2となっています。

RAMの増設，第2水準漢字ROM，1Mバイト（2HD）ディスク・インターフェース(パラレルI/Oポート）内蔵ボード

『マルチボードA』（写真5）

（PC－8801－20 価格40,000円）

FRをMRにするときにでてきたボードです。このボードはその名のとおりマルチにこなすボードです。



《写真７》１Ｍバイト・フロッピーディスク・ユニット「PC-8831-MW」

１ＭＢフロッピーディスク（ＰＣ－8831－MW 価格138,000円・**写真７**）とのインターフェース・ボードとして利用することで，ＳＲ／ＴＲ／ＦＲをＭＲと同等レベルにパワーアップさせられます。

このボード上には，128Kバイトの増設ＲＡＭやＪＩＳ第２水準漢字ＲＯＭがのっています。そのため，大量のデータや長いプログラムでも安心して扱えます。それに第２水準ＲＯＭまで搭載されているので，今まで以上に漢字処理が便利になります。

また，コピーのように使って図形が取り込めるイメージスキャナ（ＰＣ－ＩＮ501 価格298,000円/502 価格99,800円・**写真８**）のインターフェースとしても使えるパラレルＩ／Ｏインターフェースが装備されています。

【注】 88／mkⅡに接続する場合には，ＪＩＳ第２水準漢字ＲＯＭは，ＢＡＳＩＣでサポートされない。また，ミニ・フロッピーディスク接続用としては使えない。

このボードを差し込んだときは，内蔵フロッピーディスクは使えません。

パソコン通信を楽しむためのボード

ＴＲでは，おなじみのパソコン通信がこのボードを取りつけることで楽しめてしまいます。

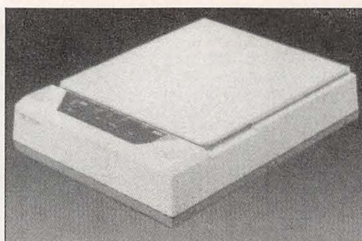
パソコン通信は，パソコンやコンピュータ同士を電話回線を介してつなげ，情報交換するものです。友達のパソコンとつなげれば，キーボードとモニタでおしゃべりができますよ。もちろん，プログラム交換なんてお手の物。

現在ＮＥＣがＰＣ－ＶＡＮという情報網を作っています。ここにアクセスすれば週間ニュース（パソコン関連のニュースを１週間分要約して紹介），新製品の案内，Ｑ＆Ａ，アプリケーション情報，電子カタログ，ソフトラボ・ソフトウエア照会などの情報が得られます。そのほか電子メール（郵便），電子掲示板の利用ができます。

『モデムボード』（写真４）

（ＰＣ－8801－12 価格30,000円　取付工事費は含みません）

電話器と電話回線との間に割り込む形でモデムボードが入ります（本体に差し込んだあとで，そのように配線する）。



《写真８》パーソナル・イメージスキャナ「PC-IN502」

通信は全２重，速度300bps（ビット/秒），自動発着信が可能（電話をかけたり，受けたりが自動でできる）なＮＣＵ（ネットワーク・コントロール・ユニット）機能，〝電話帳〟，〝漢字ターミナル〟ソフトを標準添付。

サウンドを楽しむためのボード

パソコンで音楽を演奏させるのも，とてもおもしろいですね。ＦＭ音源がのり，ますます生の迫力に近付いてきました。

mkⅡ以前の88では，ＦＭ音源などＳＳＧが入っていませんから，音楽を演奏させたり，ゲームの効果音はいまいちです。

そこで，サウンド・ボードなどを取り付けて本格的に音楽を楽しみましょう。もちろん，ＳＲやＦＲ，ＭＲといった88に付ければさらにパワーアップします。

『サウンド・ボード』（写真９）

（ＰＣ－8801－11 価格19,800円）

サウンド発生部にＦＭ音源を採用しているため，生の迫力でサウンドを発生させられます。添付のカセット・テープで拡張されるＢＡＳＩＣのサウンド命令によって，８オクターブ６重和音の演奏が可能です。

ＦＭ３声に対しては，いろいろな基本音色があります。

ＳＲ／ＴＲ／ＦＲ／ＭＲで使用すれば本体のＦＭ音源３音と組み合わせて，ＦＭ音源６音の同時演奏が可能です。

もちろん，ラジカセやアンプ，スピーカと接続することもできます。

『ミュージック・インターフェース・ボード』（写真10）

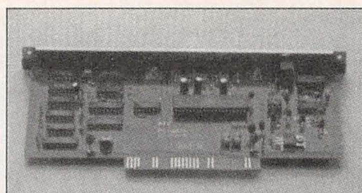
（ＰＣ－8801－10 価格28,000円）

本格的なシンセサイザやキーボードと接続し，演奏させるときに便利なボードです。

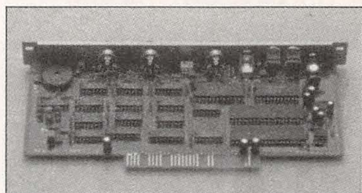
それら電子楽器同士の通信方法であるＭＩＤＩ（ミディ）規格のインターフェースを装備しています。ＭＩＤＩを使わない場合でも，ＢＡＳＩＣプログラムで自動演奏が楽しめます。

ＢＡＳＩＣのCMD　PLAY命令により，最大８オクターブ６重和音（ＰＳＧ音源）の演奏が可能です。

スピーカが内蔵されていますが，オーディオ出力端子にラジカセやアンプを接続して楽しむこともできます。



《写真９》サウンドボード「PC-8801-11」



《写真10》ミュージック・インターフェース・ボード「PC-8801-10」

MRでカセットを使うためのボード

ＭＲでは，１ＭＢのディスクが装備されたかわりに，カセットのインターフェースがなくなってしまいました。

友達がディスクを持っていなかったり，ソフトがカセットのみで供給されるときなど，カセットが使いたくなったら，このボードを付けましょう。

『ＣＭＴインターフェース・ボード』（写真11）

（ＰＣ－8801－21 価格11,000円）

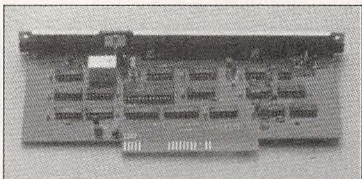
ＭＲにデータ・レコーダ（カセット）を接続するためのボードです。ＣＭＴケーブルが附属。

データ・レコーダは，ＰＣ－ＤＲ312/321/330などが使えます。

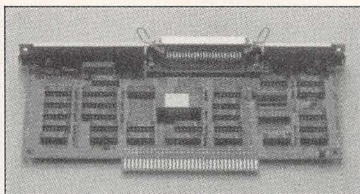
ディスクをつなぐためのボード

今使っているディスクでは容量がとてもたりないという人は，ハードディスクを使いましょう。

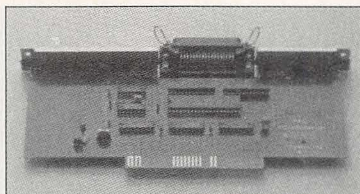
ハード（固定）ディスクは，10ＭＢという大容量ですから，大量のデータが扱えます。ただ，固定ですからミニフロッピーのようにディスケットを交換していうわけにはいきません。そのかわりアクセス・スピードが速いため，ワープロなどの辞書を



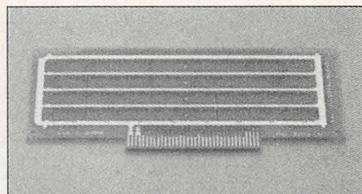
《写真11》ＣＭＴインターフェース・ボード「PC-8801-21」



《写真12》5インチ固定ディスク・インターフェース・ボード「PC-8801－07」



《写真13》PC-80S31用インターフェース・ボード「PC-8801SR-01」



《写真14》ユニバーサル・ボード「PC-8012-01」

入れてしまうと，スピーディに文章が作れます。

『5インチ固定ディスク インターフェース・ボード』（写真12）
（ＰＣ－8801－07 価格21,000円）

5インチ固定ディスク・ユニットを接続するときに必要なボードです。

固定ディスクはＰＣ－98Ｈ33Ｋ（価格288,000円）が使えます。

【注】 ＳＲ／ＴＲ／ＦＲ／ＭＲに接続した場合は，Ｖ１（バージョン１）－Ｓ（スロー）モードで使ってください。

『ＰＣ－80Ｓ31用インターフェース・ボード』（写真13）
（ＰＣ－8801ＳＲ－01 価格9,800円）

88シリーズに320ＫＢ（２Ｄ）薄型ミニ・フロッピーディスクＰＣ－80Ｓ31Ｋ（価格108,000円）や１ＭＢ（２ＨＤ）ミニ・フロッピーディスクＰＣ－8831－ＭＷ（価格138,000円）を接続するためのボードです。

それ以外にイメージスキャナ（ＰＣ－ＩＮ501/502）を接続するためのインターフェース・ボードとしても利用できます。

【注】 8801／mkIIでは，イメージスキャナのみの対応となる。

また，このボードを使用した場合，本体内蔵のフロッピーディスクは使えません。

自分で考えたものでパワーアップする

オリジナリティあふれる楽しいものを自分の88に組みこんでパワーアップすることもできます。

自分で作った物が自分のパソコンでコントロールできるなんて，とても楽しいことだとは思いませんか？

『ユニバーサル・ボード』（写真14）
（ＰＣ－8012－01 価格4,800円）

自作派のためのボードで自分で回路を組んで使います（ＰＣ－8000シリーズでも使える）。



まだまだ，あるんだけど…

いかがでしたか？ 88をパワーアップするためのいろいろなボードがありましたね。これらと本体との接続は**第２表**のようになっています。

これ以外にも，まだまだ楽しいものがありますが，今回はこのへんで終わりにします。

パソコンをパワーアップするためのいろいろな拡張装置は，よく考えるとラジカセやオーディオのアクセサリと同じように付加していけばいくほど，ますますその世界が広がり，楽しくなってしまいます。

もし，パワーアップがまだだったら，さっそくやってみましょう。君のパソコンがちがってみえるはずですよ。

《第２表》拡張装置の本体との接続例

★拡張装置

型名	品名	標準価格(円)	PC-8801	PC-8801mkII	PC-8801mkIISR	PC-8801mkIITR	PC-8801mkIIFR	PC-8801mkIIMR
PC-8012-01	ユニバーサル・ボード	4,800	○	○	○	○	○	○
PC-8801SR-01	PC-80S31用インターフェース・ボード	9,800	○*1	○*1	○	○	○	○
PC-8801-07	5インチ固定ディスク・インターフェース・ボード	21,000	○	○	○*2	○*2	○*2	○*2
PC-8801-10	ミュージック・インターフェース・ボード	28,000	○	○	○	○	○	○
PC-8801-11	サウンド・ボード	19,800	○	○	○	○	○	○
PC-8801-12	モデムボード	30,000	○	○	○		○	○
PC-8801-20	マルチボードA*3	40,000	○	○	○	○	○	○
PC-8801-21	CMTインターフェース・ボード	11,000						○
PC-8875	パーソナル・タブレット	138,000	○	○	○	○	○	○
PC-IN501	イメージスキャナ	298,000	○	○	○	○	○	○
PC-IN502	パーソナル・イメージスキャナ	99,800	○	○	○	○	○	○

○…接続できます。
＊１：PC-IN501/502イメージスキャナ接続用として使用します。
＊２：N88-BASIC(Ｖ１-Ｓモード)でご使用ください。
＊３：PC-8801-20マルチボードAの，各本体への接続には以下の点にご注意ください。

★マルチボードＡの接続

機能＼本体	PC-8801	PC-8801mkII	PC-8801mkIISR	PC-8801mkIITR	PC-8801mkIIFR	PC-8801mkIIMR
128KバイトRAM	○	○	○	○	○	○
JIS第２水準漢字ROM	□	□	○	○	○	○
パラレル・インターフェース*	△	△	○	○	○	○

○…使用できます。
□…BASICではサポートされません。またPC-8801の場合，JIS第１水準漢字ROMはオプションです。
△…PC-IN501/502イメージスキャナ接続用として使用できますが，ミニフロッピーディスクはご使用になれません。
＊イメージスキャナおよびミニフロッピーディスク・ユニット接続用インターフェースです。

特別連載 フロッピーディスクを使いこなそう　その③

3M"マークQ"シリーズに見る高信頼ディスクのノウハウ(2)

住友スリーエム(株)　越田　寛

フロッピーディスクの本体は，皆さんがよく知っているように超微粒子（ちょうびりゅうし）の磁性体で，これを合成樹脂製のベース・フイルムに塗布（とふ）をしたのち，円盤状に打ち抜いています。記録あるいは再生をする情報の内容は異なりますが，磁性体を応用する点ではビデオやオーディオ用のテープなどと本質的には同じ構造と原理になっているのです。

一見すると似ているメディア（磁気記録媒体）ですが，それぞれに要求される内容は大きく異なっています。フロッピーディスクの場合はなによりも「すべての情報を長期間にわたって誤りなく」記録・再生することが重要です。なにしろ，パソコンのデータはたったの1 bit（ビット）欠けてもいけないからです。オーディオやビデオなら一しゅん音が切れたり，映像がちらついても平気ですが，そういうわけにはいきません。そこで，磁気特性向上といった開発技術面だけではなく，製造時の品質管理なども徹底させなければなりません。

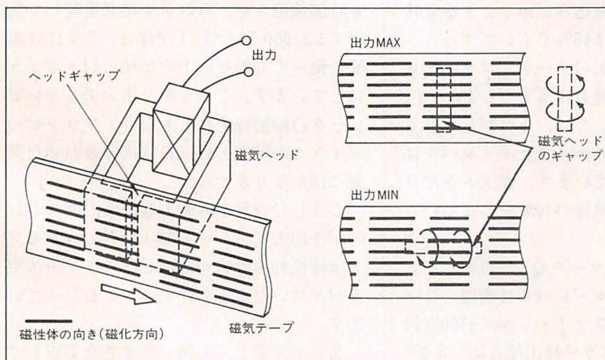
高信頼のポイント1：低モジュレーション化

コンピュータ用の磁気テープなどは**第1図**に示すように，磁性体が一方向に並んで塗布され，磁性方向と直交する形で磁気ヘッドのギャップが配されています。これにより信号はもっとも効率よく記録，再生できるわけです。極端な例として，もし磁気ヘッドが90°回転して，ギャップが作る磁界が**第1図**の右下のようになっていたら，出力は最低になってしまいます。

このことをフロッピーディスクにあてはめてみましょう。もし磁気テープと同じような磁性体の配置と方向でディスクを作り，これを円盤状にして読み，書きをするとどういうことが起こるのでしょうか？

ディスクドライブ内の磁気ヘッドは，皆さんが知っているようにピストン状に前後して動きます。そして磁気ヘッドは，別のトラックにある情報を読むときなどに移動します。ここではとりあえず同一トラックの情報を読む場合で説明しましょう。

このときは磁気ヘッドは固定状態で，回転しているフロッピーディスクの信号を読み取るわけですが，ディスクの回転位置によって**第2図**のように信号が変動します。



《第1図》磁性体の向きと，ヘッドの向きで出力は大きく変化する

このような変動をモジュレーションといいますが，これをおさえるためには，フロッピーディスクのどの部分をとってみても磁性体の配置と方向がランダムになっていることがキーポイントになります。

今回の"マークQ"シリーズでは《ジャックシステム》と命名した独自のウルトラデモジュレーターを駆使し，変調ゼロに限りなく近づいた1％台というモジュレーションを実現しました(**第3図**)。

高信頼のポイント2：均一な磁性体のコーティング厚

ベース・フイルムの上に塗布された磁性層は当然のことですが，コーティング厚のムラを少なくしなければなりません。膜厚（まくあつ）と出力は**第4図**のような関係になっていて，厚いと出力が増大し，薄いとその逆で低下します。

この膜厚の管理ですが，一般的な規格の上限および下限値におさめて管理したときの出力は80～130％になります。もしこれを膜厚1μmで出力100％という規格の中心値に近付けるためには，たとえば膜厚を0.05μm幅で管理する必要があり，これまでの膜厚管理システムではとうてい実現できませんでした（2HDの場合）。

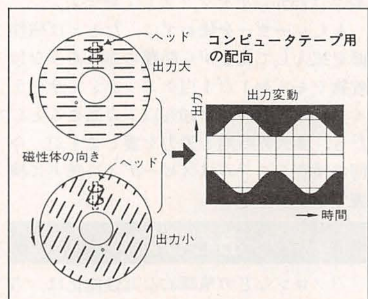
その壁を破ったのが膜厚を非接触で，しかも0.01μm単位でチェックできる，蛍光X線による新測定システムの導入です。

原理は**第5図**のように，磁性層の厚みによって反射してくる蛍光X線の量が変わることを応用したもので，一定の蛍光X線を検出するように管理をするものです。

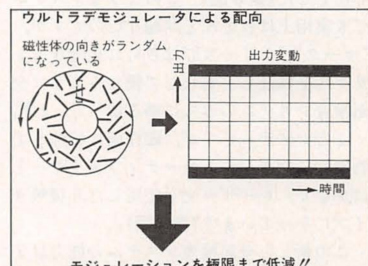
このように徹底したコーティング厚の管理によって，ディスクの電気的な特性が規格の中心にピタリとおさまっています。こ



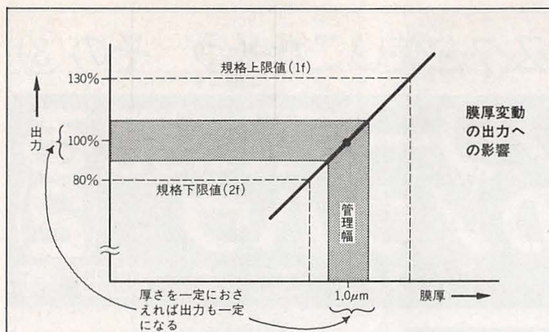
〈写真1〉住友スリーエムのマークQシリーズ，フロッピーディスク



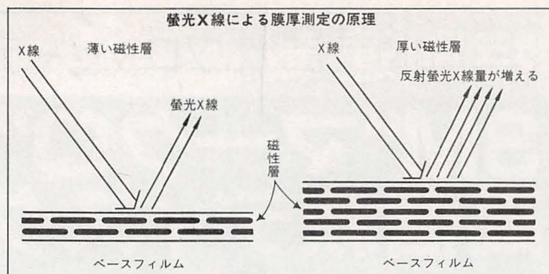
〈第2図〉フロッピーでは，磁性体の向きが一定だと，出力が変化してしまう



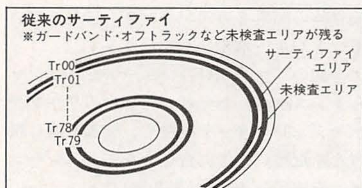
《第3図》磁性体の方向をランダムにすればモジュレーションをさげ，出力が一定になる



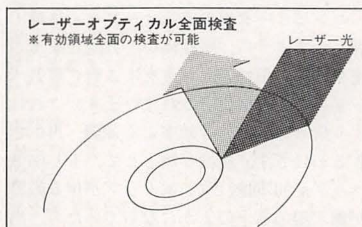
《第4図》ミクロの世界だが，磁性体の厚みは出力に大きく影響を与える



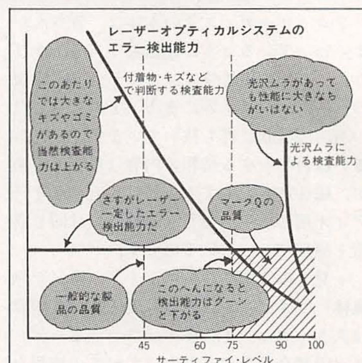
《第5図》厚さはX線を利用して検出する



《第6図》これまでは，使用するトラック部分のみの検査をしていた



《第7図》レーザーを活用して全面を検査しているマークQの品質管理



《第8図》一定のエラー検出能力のあるレーザー検査

れによって，どのディスク・ドライブでもディスクの互換性が保たれ，安心して使用することができるようになりました。

高信頼のポイント3：レーザー応用の全面検査システムの導入

フロッピーディスクは，同心円状に設定したトラックをたとえばミニフロッピーディスクでは片面に80本（2DD，2HDの場合）設定します。ミニ・フロッピーディスクではこの場合，実際に信号が書きこまれるトラックの幅は0.15mm，そしてトラックとトラックの間は0.1mm間隔になっています。

ディスクそのものは全面に磁性体が塗布されていますが，いまの例では0.1mm幅の部分は信号を扱わないので，理屈の上ではたとえばここに塗布ムラがあってもデータエラーなどを引き起こさないことになります。

従来のサーティファイヤーは（サーティファイヤーとは磁気ディスクの各トラック部分に信号の落ち込み，またはノイズ等がないかを検査するシステムのこと），実トラック部分のみを検査し，いま述べたトラックとトラックの間については管理していませんでした（第6図）。このようなシステムでも実用上はほとんど問題ないのですが，“マークQ”シリーズではさらに完璧なクォリティを保証し，安心して使えるように全面検査システムの導入に踏み切っています。

このシステムですが，磁性面に接触して物理的に検査をするサーティファイヤーとは異なり，レーザー光を使用した非接触タイプになっています（第7図）。

この新しい全面検査システムの能力はどれほどのものでしょうか？それをあらわした第8図で説明しましょう。図には付着物やキズの有無による検査と光沢ムラによる検査の，2本の曲線があります。

第8図の見かたですが，付着物・キズなどが磁性面にあったとき，その程度がひどい場合は，サーティファイ・レベルは当然低下し，たとえば20%あるいは30%といったものになります（サーティファイ・レベル30%とは，トラック1周の平均出力に対し70%以上の出力落ち込みがあることを意味し，ふつうの製品は45%くらいです）。

しかし，70%以上のサーティファイ・レベルになると検出能力は落ちてしまいます。なお光沢ムラについては，それが見られる場合でも全体にサーティファイ・レベルは高く，90%を越えています。光沢ムラだけでは，エラー検出検査の判断をしにくいことになります。

しかしながら，“マークQ”で設定したレーザーオプティカル・レベルは横線になっていて，サーティファイ・レベルが90%以上にもなっても，エラー検出能力は一定で，より精度の高いチェックが安定して行なえ，製品は75%以上をクリアしています。

もしレーザーを使わずに，たとえば磁性面を拡大して見ながら問題のありそうな付着物やキズを1点1点チェックしてサーティファイ・レベルを90%以上に高めるとしたら，多大の時間と労力を要しますが，今回の検査システムはスピーディに確実に検査できます。

おわりに

パソコンなどの飛躍的な高性能化は，当然のことながら外部記憶装置，ひいてはフロッピーディスクの高性能，高信頼化をも要求します。

たとえば，今回の新しいシリーズではエラーレートを10^{-12}ビット，つまり1兆分の1に向上させていますが，ちなみにこの値はコンピュータそのもののエラーレートと同等になっています。

また，耐久性についても計算上では1日8時間稼働させ，それを1年間連続して使用する3,000万パス以上を保証，実際には頻繁に使っても数年以上の酷使に耐えるようにしています。これも年々増大するコンピュータの稼働時間にともなう，フロッピーディスクの酷使といった状況に合わせた開発にほかなりません。

こうした背景をふまえながら，開発したのが今回の新シリーズで，開発のコンセプトは磁性材の吟味からはじまってケースやラベルにいたるまで，すべてにわたっています。

高いクォリティと使いやすさを追求して一新されたこの“マークQ”シリーズをいちど手にされて，実際にお確かめいただければ幸いです。

○

いかがでしたか？少しむずかしかったかもしれませんが，み～んな同じように見えるフロッピーディスクも，技術の結晶ともいえる研究開発の末に商品化されていることがおわかりいただけたと思います。

なお，本記事およびマークQシリーズに対するお問い合わせは，〒158 東京都世田谷区玉川台2－33－1　住友スリーエム(株)「BASICマガジン係」へお願いします。

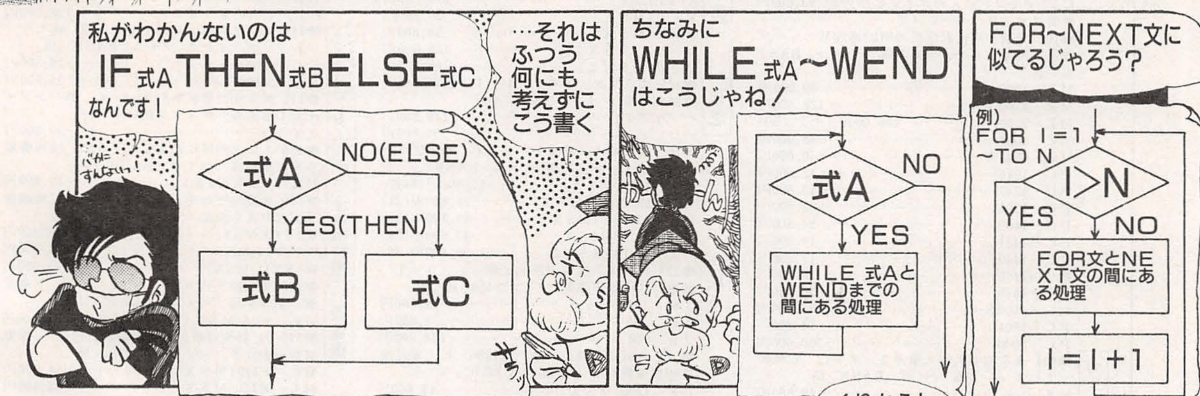
（編集部）

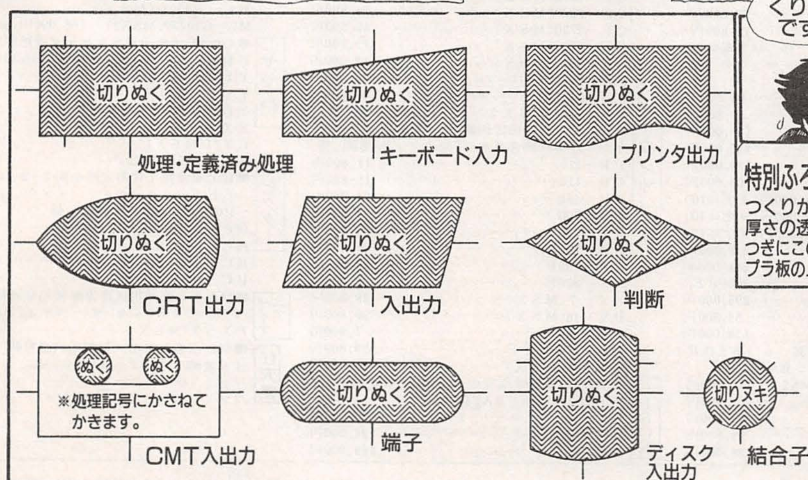
Dr.Dと影のパソコン・レクチャー⑬

──ステートメントに対応したフローチャート(流れ図)── by くりひろし

★フローチャートでは，ほとんどのコマンドやステートメントは，一つの記号の中におさめることができます。しかし，それだけでは表現しきれないステートメントもあるのです。
★その代表的な例が「判断をふくむ」ステートメントや，「くりかえしをふくむ」ステートメントです。具体例はDr.Dが説明していますが，ひとつの命令が二つ，三つの記号から成り立っているので，多少わかりにくくなってしまいます。フローチャートの中に注釈をつけておいたり，ここでは説明していませんが，くりかえしの部分をサブ・ルーチンにして独立させてしまうのも，わかりやすく書くテクニックですね。
★下のフローチャートの型紙でオリジナルのテンプレートを作ってどんどんフローチャートを書いてみましょう。また来月！









広告さくいん

★パソコンメーカーカタログ請求先と現行機種一覧★

IBM

〒106 東京都港区六本木3－2－12 日本IBM㈱宣伝JX係「マイコンBASIC」係

JXシリーズ……166,000円(JX1)

シャープ

〒545 大阪市阿倍野区長池町22－22 シャープ㈱電子機器システム機器営業部「マイコンBASIC」係

X1Cs……119,800円
X1Ck……139,800円
X1D……198,000円
X1F……89,800円(モデル10)
X1turbo……248,000円(モデル20)
X1turboII……178,000円
C1(マイコンピュータテレビ)……93,000円
※要ファミリーベーシック

〒162 大阪市阿倍野区長池町22番22号 シャープ㈱国内情報システム営業本部「マイコンBASIC」係

MZ－1500……89,000円
MZ－2200……128,000円
MZ－2500……198,000円(モデル30)
MZ－5521……388,000円
MZ－6541A……650,000円
PC－1246……12,800円
PC－1247……16,800円
PC－1261……39,800円
PC－1402……34,800円
PC－1431……19,800円
PC－1440……17,800円
PC－1450……26,800円
PC－1350……36,800円
PC－2500S……85,000円
PC－1501……64,800円
PC－5000……350,000円

ソード

〒104 東京都中央区八重洲2－7－12 京橋K－1ビルソード㈱「マイコンBASIC」係

M5……49,800円
M5Pro……39,800円
M5Jr……29,800円

日本電気

〒108 東京都港区三田3－14－10 日本電気NECパソコンインフォメーションセンター「マイコンBASIC」係

PC－6001mkII……84,800円
PC－6001mkIISR……89,800円
PC－6601……143,000円
PC－6601SR……155,000円
PC－8001mkII……123,000円
PC－8001mkIISR……108,000円
PC－8801mkII……168,000円(モデル10)
PC－8801mkIISR……168,000円(モデル10)
PC－8801mkIIFR……99,800円(モデル10)
PC－8801mkIIMR……238,000円
PC－8801mkIITR……288,000円
PC－9801/E/F……215,000円(E)
PC－9801U2……298,000円
PC－2001……59,800円
PC－8201……138,000円

日立家電

〒105 東京都港区西新橋2－35－6(第三松井ビル)日立家電宣伝部「マイコンBASIC」係

ベーシックマスターレベル3MK5……118,000円
MB－H1/E(MSX)……62,800円
MB－H2(MSX)……79,800円
MB－H3(MSX2)……99,800円
MB－S1……128,000円

富士通

〒100 東京都千代田区丸の内1－6－1(丸の内センタービル)富士通㈱パソコン販売推進統轄部パソコン販売推進部「マイコンBASIC」係

FM－7……126,000円
FM－11……298,000円(AD2)
FM－NEW7……99,800円
FM－77……198,000円
FM－77L2/L4……193,000円(L2)
FM－77AV……128,000円(AV－1)

キヤノン販売

〒108 東京都港区三田3－11－28 キヤノン販売㈱計算機営業部「マイコンBASIC」係

APPLEIIe……378,000円
V－8(MSX)……39,800円
V－10(MSX)……54,800円
V－30F(MSX2)……138,000円
V－25(MSX2)……69,800円

東芝

〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝OA機器事業部「マイコンBASIC」係

パソピア7……119,800円
パソピアミニ……54,800円

〒105 東京都港区芝浦1－1－1 ㈱東芝ホームコンピュータ営業部「マイコンBASIC」係

HX－10D(MSX)……65,800円(64K)
HX－20/21/22(MSX)……79,800円(21)
HX－23/23F(MSX2)……99,800円(23)
HX－30/32)MSX)……43,800円(30)
HX－33/34(MSX2)……99,800円(33)

松下

〒223 神奈川県横浜市港北区綱島4－3－1 情報システム事業部「マイコンBASIC」係

JR－100……54,800円
JR－200……79,800円
JR－800……128,000円

〒571 大阪府門真市大字門真1006 松下電器産業㈱情報機器部「マイコンBASIC」係

CF－1200(MSX)……43,800円
CF－2000(MSX)……54,800円
CF－2700(MSX)……59,800円
CF－3000(MSX)……79,800円
CF－3300(MSX)……148,000円
FS-4000(MSXワープロ・パソコン)……106,000円
FS-4500(MSX2ワープロ・パソコン)……108,000円
FS－5500(MSX2)……188,000円(F1)

カシオ

〒160 東京都新宿区西新宿2-6(新宿住友ビル)カシオ計算機㈱営業本部「マイコンBASIC」係

PB－110……11,000円
PB－410……15,800円
PB－550……24,800円
PB－700……34,800円
FX－720P……16,800円
FX－750P……24,800円
FX－780P……22,800円
FX－820P……29,800円
PV－7(MSX)……29,800円
PV－16(MSX)……29,800円
PB－800……7,900円
PB－770……39,800円
MX－10(MSX)……19,800円

EPSON

〒399-07 長野県塩尻市広丘新田80 エプソン㈱宣伝部「マイコンBASIC」係

HC－20……138,000円
HC－40……128,000円
HC－88……298,000円

TOMY

〒124 東京都葛飾区立石7－9－10㈱トミーパソコン事業部「マイコンBASIC」係

ぴゅう太……59,800円

SONY

〒131 東京都品川区大崎局内ソニー㈱ 国内営業本部「マイコンBASIC」係

SMC－777……148,000円
SMC－777C……168,000円
HB－10(MSX)……34,800円
HB－75(MSX)……69,800円
HB－101(MSX)……46,800円
HB－201(MSX)……59,800円
HB－70/FD(MSX)……148,000円(FD)
HB－F500(MSX2)……128,000円

セガ・エンタープライゼス

〒144 東京都大田区羽田1－2－12 ㈱セガ・エンタープライゼス「マイコンBASIC」係

SC－3000……29,800円
SC－3000H……33,800円

バンダイ

〒111 東京都台東区駒形2-5-4 ㈱バンダイH.E.D事業部「マイコンBASIC」係

RX－78……59,800円

三洋／三洋電機特機

〒550 大阪市西区江戸堀2－7－25 情報機器事業部業務課「マイコンBASIC」係

PHC－30N(MSX)……69,800円

〒570 大阪府守口市大日東町100 三洋電機㈱営業本部PA企画部「マイコンBASIC」係

WAVY3(MSX)……46,800円
WAVY10(MSXライトペン付)……74,800円
WAVY11(MSX)……99,800円

三菱電機

〒100 東京都千代田区丸の内2-3-3 三菱電機パソコン部「マイコンBASIC」係

ML－8000(MSX)……59,800円

〒370-04 群馬県新田郡尾島町岩松800 三菱電機群馬製作所「マイコンBASIC」係

ML－F110(MSX)……54,800円
ML－F120(MSX)……64,800円
ML－F120D(MSX)……74,800円
ML－G10/30(MSX2)……168,000円(30モデル1)

ヤマハ

〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号 日本楽器製造㈱AY－XI係「マイコンBASIC」係

YIS303(MSX)……49,800円
YIS503II(MSX)……59,800円
YIS604/128(MSX2)……99,800円
SX－100(MSX)……36,800円
CX11(MSX)……54,800円
CX7M/128(MSX2)……128,000円

ビクター

〒100 東京都千代田区霞が関3-2-4(霞山ビル)日本ビクター㈱インフォメーションセンターPCM「マイコンBASIC」係

HC－5(MSX)……59,800円
HC－6(MSX)……64,800円
HC－7(MSX)……84,800円
HC－80(MSX2)……84,800円

パイオニア

〒142 東京都品川区荏原郵便局私書箱40号 パイオニアカタログセンター「マイコンBASIC」係

PX－7(MSX)……89,800円

任天堂

〒605 京都市東山区福稲上高松町60 任天堂㈱「マイコンBASIC」係

ファミリーベーシック……14,800円
ファミリーコンピュータ(本体)……14,800円

TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

40周年記念謝恩セール実施中!!

安さ・サービス・丁寧……………………………………信頼の東映無線

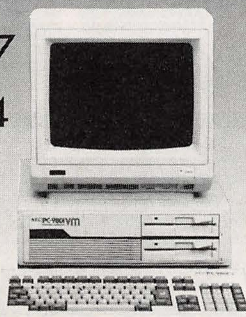
通信販売クレジット ●送料着払い

大歓迎!!

ラジオセンター店
03-253-0987
ラジオデパート店
03-251-1014

パソコン通信モデム好評販売中!!

- ●**CM-300**〔センチュリー、郵政省認可、300bps(全二重)、自動発着信可、RS-232Cケーブル付〕……………… ¥24,800➡ **36%OFF** ¥16,000
- ●**MYLOOPER 1200E**〔インターソフト、郵政省認可、300bps・1200bps(全二重)、AA型NCU内蔵型、V25bis・ヘイズ社準拠〕……… ¥49,800➡ **??%OFF** TOEI特価
- ●**SR-120AT**〔エプソン、郵政省認可、300bps・1200bps(全二重)、ヘイズ社準拠〕……… ¥49,800➡ **??%OFF** TOEI特価
- ●**CTS-2424ADH**〔CTS社、郵政省認可、300bps・1200bps・2400bps(全二重)、ヘイズ社準拠〕……………… ¥109,000➡ **??%OFF** TOEI特価



TOEIモノクロームディスプレイモニター 好評販売中!!

- ●**KH-1200GJ**(12″グリーンディスプレイ、400ライン)……………… **¥39,800**
- ●**KH-1200AJ**(12″アンバーディスプレイ、400ライン)……………… **¥41,800**

★ワンボードコンピュータ★

- ●**TK-85**(NEC)……… ¥44,800➡ **15%OFF** ¥38,000
- ●**SMB-80TE**(シャープ) ¥39,800➡ **13%OFF** ¥35,000
- ●**MP-85**(マイテック)‥ ¥44,500➡ **??%OFF** TOEI特価

ワンボード用電源(5V 3A)……………… **¥5,500**

Ⓐ NEC **PC-9801UV2**＋TX-14SH3(ナショナル、0.31㎜ドットピッチ、14″カラーディスプレイ)＋カラーケーブル……	¥457,800➡	??%OFF	TOEI特価
Ⓑ NEC **PC-9801VM0**＋TX-14SH3(ナショナル、0.31㎜ドットピッチ、14″カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋増設FDD×2台＋ディスケット(5″2HD)10枚	¥616,800➡	40%OFF	¥375,800
Ⓒ NEC **PC-8801mkIIFR/10**＋TX-14SH3(ナショナル、0.31㎜ドットピッチ、14″カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋増設FDD×2台＋フロッピーケーブル＋ディスケット(5″2D)10枚……	¥336,800➡	45%OFF	¥187,800
Ⓓ 富士通 **FM-77L4**＋TX-14SH3(ナショナル、0.31㎜ドットピッチ、14″カラーディスプレイ)＋ディスケット(3.5″2D)10枚……	¥389,500➡	47%OFF	¥209,800

PC-8801mkIIFR/MRシリーズ

ⒶPC-8801mkIIFR/10＋FTC-1475(東映、0.39㎜ドットピッチ、アナログ入力専用14″カラーディスプレイ)＋MR-22DR(サンヨー、頭出し機構付、高速データレコーダ)……	¥196,100➡	26%OFF	¥146,800
ⒷPC-8801mkIIFR/20＋FTC-1475(東映、0.39㎜ドットピッチ、アナログ入力専用14″カラーディスプレイ)＋ディスケット(5″2D)10枚……	¥247,500➡	27%OFF	¥182,800
ⒸPC-8801mkIIFR/30＋PC-KD854(NEC、0.39㎜ドットピッチ、アナログ入力専用14″カラーディスプレイ)＋ディスケット(5″2D)10枚……	¥283,800➡	22%OFF	¥223,800
ⒹPC-8801mkIIFR/30＋TX-14SH3(ナショナル、0.31㎜ドットピッチ、14″カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋ディスケット(5″2D)10枚……	¥333,800➡	38%OFF	¥209,800
ⒺPC-8801mkIIMR＋TX-14SH3(ナショナル、0.31㎜ドットピッチ、14″カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋ディスケット(5″2HD)10枚……	¥399,800➡	35%OFF	¥263,800

PC-9801UV/VF/VMシリーズ

ⒶPC-9801UV2＋TX-14SH3(ナショナル、0.31㎜ドットピッチ、14″カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋M-1024IIP(ブラザー、漢字プリンター)＋プリンターケーブル＋プリンター用紙(10×11)1,000枚……	¥568,100➡	??%OFF	TOEI特価
ⒷPC-9801VF2＋MB27331(富士通、0.39㎜ドットピッチ、14″カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋ディスケット(5″2DD)10枚……	¥481,600➡	28%OFF	¥350,800
ⒸPC-9801VM2＋MB27331(富士通、0.39㎜ドットピッチ、14″カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋ディスケット(5″2HD)10枚……	¥548,600➡	30%OFF	¥388,800
ⒹPC-9801VM2＋TX-14SH3(ナショナル、0.31㎜ドットピッチ、14″カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋TR-24(スター精密、熱転写漢字プリンター)＋プリンターケーブル＋ディスケット(5″2HD)10枚……	¥653,100➡	32%OFF	¥449,800
ⒺPC-9801VM2＋TX-14SH3(ナショナル、0.31㎜ドットピッチ、14″カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋PC-PR101F(NEC、漢字プリンター)＋ディスケット(5″2HD)10枚＋プリンター用紙(10×11)1,000枚……	¥737,800➡	30%OFF	¥523,800
ⒻPC-9801VM2＋TX-14SH3(ナショナル、0.31㎜ドットピッチ、14″カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋VP-130K(エプソン、漢字プリンター)＋PC対応ROM＋第二水準漢字ROM＋プリンターケーブル＋ディスケット(5″2HD)10枚＋プリンター用紙(15×11)500枚……	¥791,300➡	33%OFF	¥537,800
ⒼPC-9801VM0＋FTC-1218(東映、0.28㎜ドットピッチ、D/A対応、12″カラーディスプレイ)＋増設FDD×2台＋ディスケット(5″2HD)10枚……	¥595,000➡	33%OFF	¥399,800
ⒽPC-9801VM0＋TX-14SH3(ナショナル、0.31㎜ドットピッチ、14″カラーディスプレイ)＋カラーケーブル＋LFD-880(ロジテック、標準FDD)＋フロッピーケーブル＋VP-130K(エプソン、漢字プリンター)＋PC対応ROM＋第二水準漢字ROM＋プリンターケーブル＋ディスケット(5″2HD)10枚＋プリンター用紙(15×11)500枚……	¥893,800➡	32%OFF	¥614,800

FM-16βシリーズ

ⒶFM-16βFDI＋MB27110(JISキーボード)＋14″カラーディスプレイ(一流メーカー、0.39㎜ドットピッチ)＋MS-DOS V.3.1＋ディスケット(5″2HD)10枚……	¥518,800➡	31%OFF	¥362,800
ⒷFM-16βFDII＋MB27110(JISキーボード)＋TX-14SH3(ナショナル、0.31㎜ドットピッチ、14″カラーディスプレイ)＋MS-DOS V.3.1＋ディスケット(5″2HD)10枚……	¥597,000➡	32%OFF	¥411,800
ⒸFM-16βFDII＋MB27110(JISキーボード)＋TX-14SH3(ナショナル、0.31㎜ドットピッチ、14″カラーディスプレイ)＋M-1024IIF(ブラザー、漢字プリンター)＋MS-DOS V.3.1＋ディスケット(5″2HD)10枚＋プリンター用紙(10×11)1,000枚……	¥699,800➡	31%OFF	¥489,800
ⒹFM-16βHDI＋MB27110(JISキーボード)＋TX-14SH3(ナショナル、0.31㎜ドットピッチ、14″カラーディスプレイ)＋VP-130K(エプソン、漢字プリンター)＋FM対応ROM＋第二水準漢字ROM＋MS-DOS V.3.1＋ディスケット(8″2D)10枚＋プリンター用紙(15×11)500枚……	¥1,029,000➡	29%OFF	¥740,800

厳選周辺機器シリーズ

★フロッピーディスク★

ⒶLFD-880(標準FDD PC用 FM用)＋フロッピーケーブル……	¥223,000➡	24%OFF	¥169,800
ⒷLFD-590(ミニFDD 2DD/2HD切替型 PC用)……	¥158,000➡	25%OFF	¥120,000
ⒸLFD-550IIPC/FM(ミニFDD PC用 FM用)＋フロッピーケーブル……	¥98,000➡	29%OFF	¥69,800
ⒹFD-55BV(PC-8801mkII用増設FDD)……	¥60,000➡	59%OFF	¥25,000
ⒺFD-1155C(PC-9801VM0用増設FDD)……	¥80,000➡	61%OFF	¥31,800

★プリンター★

ⒶM-1024IIP/F(ドットインパクト 10″漢字プリンター PC用 FM用)……	¥98,000➡	??%OFF	TOEI特価
ⒷVP-80K(ドットインパクト 10″漢字プリンター PC用 FM用)＋PC(FM)対応ROM＋第二水準漢字ROM……	¥175,000➡	??%OFF	TOEI特価
ⒸVP-130K(ドットインパクト 15″漢字プリンター PC用 FM用)＋PC(FM)対応ROM＋第二水準漢字ROM……	¥205,000➡	??%OFF	TOEI特価
ⒹNM-9900(ドットインパクト 15″カラー漢字プリンター)……	¥298,000➡	??%OFF	TOEI特価
ⒺTR-24(熱転写漢字プリンター PC用 FM用)……	¥68,800➡	28%OFF	¥49,800
ⒻKP-5000(ドットインパクト 10″プリンター PC用)……	¥98,000➡	70%OFF	¥29,800

★メモリーボード★

ⒶPC-9801用増設256kBメモリーボード(バンク切替方式)……	¥13,800
ⒷPC-9801用増設512kBメモリーボード(バンク切替方式)……	¥19,800
ⒸPC-9801用増設1MBメモリーボード(バンク切替方式、メガソフト、MX-1プラスプロ付)……	¥32,000
ⒹPC-9801用増設1.5MBメモリーボード(バンク切替方式、IOS-10付)……	¥45,000
ⒺPC-9801用増設2MBメモリーボード(バンク切替方式、メガソフト、MX-1プラスプロ付)……	¥54,000

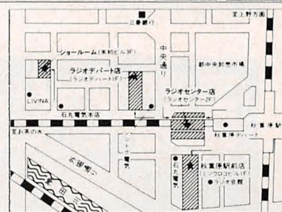
★その他★

ⒶTX-14SH3(0.31㎜ドットピッチ、400ライン、14″カラーディスプレイ)……	¥138,000➡	54%OFF	¥64,800
ⒷTR4943(EPROMプログラマー)……	¥128,000➡	??%OFF	TOEI特価
ⒸPC-8001mkII-01(PC-8001mkII/8801用漢字ROM)……	¥32,000➡	54%OFF	¥15,000
ⒹMVU-2013(音声合成ボード、PC-8001mkII/8801/SR/FR用)……	¥29,800➡	??%OFF	TOEI特価

TOEI Toei Electronics Co., Ltd.

東映無線株式会社

ラジオセンター店 〒101 東京都千代田区外神田1−14−2 ラジオセンター2F ☎(253)0987 (251)2763 無休(マイコン・計測器・アンテナ)
ラジオデパート店 〒101 東京都千代田区外神田1−10−11 ラジオデパート1F ☎(251)1014(代) 無休(マイコン・計測器)
ショールーム 〒101 東京都千代田区外神田1−5−8 末初ビル3F ☎(253)9896(代) 無休(マイコン)
秋葉原駅前店 〒101 東京都千代田区外神田1−15−6 ミツウロコビル1F ☎(253)5741(代) 無休(オーディオ・ビデオ・CD,LD)
●平日/A.M.10:00〜P.M.7:00 日曜・祭日/A.M.10:00〜P.M.6:00



パソコン ワープロ ネットワーク

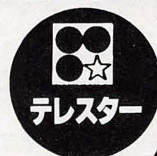
シスペック全店 秋の決算大収穫祭

超低金利 月々1,000円よりシスペッククレジット 冬のボーナス一括払いもOK!

世界中のデータベースから知りたい情報をキャッチ!

パソコン通信の秋

パソコンネットワーク「テレスター」にシスペック局開設!!



テレスター

- BBS (電子掲示板)
- INFORMATION (シスペック情報)
- SHOPPING (ショッピング)
- USED (中古情報)
- SPECIAL INF (会員だけの㊙情報)

テレスターシスペックネット

パソコン通信の世界を楽しみましょう。BBS(INFORMATION、USED、SHOPPING)等の他、テレスターの種々の情報へも参加できます。入会申し込み、詳細は各ショップ店頭、又はTONEシステムズ(通販部)へお問い合わせ下さい。

富士通 FM77AV



FM77AV-2 デジタル基本セット 注番 B10-7711

FM77AV-2	¥158,000
MB27343 14インチカラーモニター	¥64,800

セット合計定価 ¥222,800

特価¥139,800 38% off

¥8,300×12回	㊍¥25,000×2回
¥4,140×24回	㊍¥15,000×4回
¥4,660×36回	ボーナスなし

モニターをアナログ〔4096色〕に変えた場合

セット特価¥135,000

FM77AV-2 TVの見れる基本セット 注番 B10-7712

FM77AV-2(本体)	¥158,000
TV付14″カラーモニター	¥89,800

セット合計定価 ¥247,800

特価¥174,800 30% off

¥8,920×12回	㊍¥40,000×2回
¥4,970×24回	㊍¥20,000×4回
¥3,660×36回	㊍¥13,000×6回

ADA FM-NEW7、FM77(AV)用 FM通信セット 注番 B10-0010

漢字ROMボード(ADA-7017)	¥19,800
RS232Cボード(ADA-7009II)	¥14,000
モデムホン(タムラ)MP300	¥59,800
通信ソフト	¥9,800

セット合計定価 ¥103,400

特価¥59,800 43% off

¥3,670×12回	㊍¥10,000×2回
¥2,840×24回	ボボーナスなし

デジタル基本セット FM77AV-1 + FM通信セット + テレスター入会金 **=特価¥178,000**

TVの見れる基本セット FM77AV-2 + FM通信セット + テレスター入会金 **=特価¥233,000**

※アナログ第一種資格者が詳しくご説明いたします。安心してご相談下さい。

アクタムMP 1200/300 モデムホン

タムラ **MP300** 定価¥59,800

★300bps★RS-232Cのインターフェースをもったデータ通信装置(パソコン等)を使用してデータ伝送が簡単に行えます。

(RS232C ケーブル付) **特価¥23,000**

漢字プリンター (ケーブル& ペーパーサービス)



M-1024II 〈ブラザー〉

24ドットインテリジェント漢字プリンター M-1024II P/X(PC、X1、MSX対応)

定価¥99,800

特価¥78,000

¥4,190×12回	㊍¥15,000×2回

AP-80K

24ドット熱転写漢字カラープリンター (FM、PC対応、ROMカプセル付)

割付名人

定価¥72,800 **シスペック特価**

¥6,300×10回	ボーナスなし

PC-9800シリーズ

最新のニーズを満たす強力ラインナップ。



基本セット 注番 B10-9801

PC-9801VM2	¥415,000
14″高解像度カラーモニター(アナログ)	¥99,800

セット合計定価 ¥514,800

シスペック特価

¥10,440×24回	㊍¥40,000×4回
¥7,000×36回	㊍¥30,000×6回
¥6,200×48回	㊍¥20,000×8回

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ

PC-9801UV2

1Mバイト3.5インチ FDD2台内蔵 **特価販売中**

魅力のワープロ

エプソン WORD BANK-F



40字×5行の大型ディスプレイ
3.5インチフロッピー内蔵
200文字文章一括変換
強力な図形処理
12万語の辞書

たどたどしい変換、さようなら 文章一括変換

定価¥128,000

大特価販売中!!

エプソン WORD BANK-J

3.5インチFDD内蔵でJIS第2水準漢字を搭載。

定価¥138,000→**特価¥59,800**

シスペック 株式会社

年中無休 営業時間AM10:00〜PM7:00

- ●秋葉原本店 〒101 東京都千代田区外神田1-8-11 ☎03-257-6337
- ●ラジカン1号店 〒101 東京都千代田区外神田1-15-16(秋葉原ラジオ会館4F) ☎03-257-6345
- ●ラジカンコーヨー店 〒101 東京都千代田区外神田1-15-16(秋葉原ラジオ会館7F) ☎03-255-6504
- ●秋葉原2号店 〒101 東京都千代田区外神田1-7-14 ☎03-257-6340

21世紀に伝えたい。

安心できる12のサポート



ウェーブ・アイ会員入会のご案内

※あなたのパソコンを100%活用するための特典、メンテナンス&情報源

この度、当社でパソコンをお買上げの方々に、新しくユーザー会員の募集を行います。会員の方々には、下記の様な特典がございます。

①会報の発行 ②メンテナンスの充実 ③プログラムコンテスト

入会申し込み方法

今回、機種別のユーザー会員の発足になります。下記の機種を選びお申し込み下さい。

- PC-9801会員(PC-9801/E/F/VF/VM/XA)
- PC-8801会員(PC-8801/mkII/SR/FR/TR/MR)
- MZ会員(MZ-1500/MZ-2500/MZ-2000 等)
- X1会員(X1/C/K/S/turbo)
- FM会員(FM-7/77/16β)

会費は無料です。ハガキに必要事項をご記入の上、当社までお送り下さい。折り返し会員証と会報をお送りいたします。。(詳細はTELにて)なお、すでに入会された方には会費を返却いたします。

送り先▶ 〒252 神奈川県藤沢市湘南台1-11-10ウェーブ・アイ Tel 0466(43)1775

ウェーブ・アイだから…
安心はここから始まります。

全品超特価でご奉仕!
本誌に掲載されていない商品でもお好きな組み合わせで超特価で提供致します。

全国無料配送!
一部地域を除き、1週間以内に無料で商品をおとどけ致します。
(但し5万円以上の商品に限ります。)

クレジットお支払い方法自由。
お客様のご予算に合わせてピッタリのお支払い方法を計算いたします。

ボーナス2回払いOK!
月々のお支払いはまったくナシ!お支払いは夏と冬のボーナスで……

全品完全保証付!
新品はメーカー保証1年間。初期不良は新品と交換させて頂きます。もちろん中古にも半年間の保証付き。

配達日指定OK!
留守がちの方の為に、お客様のご都合に合わせて配達致します。日曜・祭日の配達もOK!

超低金利クレジット。
お支払い回数が2回〜72回までの超低金利クレジットが簡単に組めます。

代金引換システム。
現金でのお支払いの場合、商品到着時のお支払いでOK!

商品の組み合せ自由!
本誌に掲載してある以外の組み合わせも、お客様のプランに応じて行ないます。お気軽にお問合せ下さい。

高額下取りサービス!
お手持ちのパソコンを下取りしてわずかな予算で新製品と買い換えることが出来ます。

頭金なし。ゆっくりクレジット。
商品は今すぐお届け、お支払いは6ヶ月後からスタートすることが出来ます。(この場合はお申込み時にお申し出下さい。)

アフターサービス万全。
購入後、万一故障してもお気軽にお申し出下さい。万全の体制をとっております。

全国をサポートするウェーブ・アイ

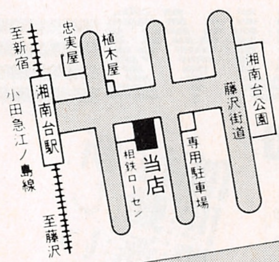
新社名決定！ その名は、WAVE EYE



●お近くの方はぜひ1度ご来店下さい。

店舗のみ第1、第3火曜日休業
(但し、祭日にあたる場合は営業致します。)

ご自分の目で、ぜひ商品をたしかめたいという方は、ぜひ1度ご来店下さい。社員一同、気持ちのよいサービスでおまちしております。



●おハガキでのご注文もご利用下さい。

ウェーブ・アイは、いそがしくなかなかTELするひまがないという方のために、おハガキでのご注文も受け賜っております。上ハガキに下記事項をご記入の上お送り下さい。

〒252
藤沢市湘南台
一丁目十一番地一〇号
ウェーブアイ
ベーシックマガジン係

1. 住所
2. 氏名
3. 年令
4. 電話番号
5. 保護者名
(20才未満の方)
6. 商品名
7. 支払い方法
月々　円×　回
ボーナス　円×　回

未来をクリエイトする
WAVE EYE
株式会社 ウェーブ・アイ
(旧 ICワールドヨコヤマ)

電話一本即納

藤沢	0466(43)1775
札幌	011(771)4971
函館	0138(27)5629
盛岡	0196(24)3172
仙台	0222(67)5371
新潟	0252(75)5076
長野	0262(35)5661
金沢	0762(24)2251
宇都宮	0286(27)3226
千葉	0472(50)9523
東京	03(226)9286
静岡	0542(54)0696
名古屋	052(581)4325
大阪	06(362)5057
岡山	0862(24)5524
高松	0878(33)0663
広島	082(293)0811
福岡	092(481)0502
熊本	096(363)5077
鹿児島	0992(56)3973
問合せ	0466(43)1765
FAX	0466(43)1265

18歳未満の方は保護者と一緒にお電話下さい。

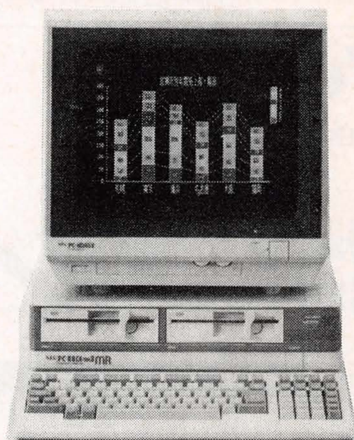


年中無休

★お申込受付時間
AM9:00
▼
PM9:00

NEC

PC-8801mkII MR



プラン1022 88MR純正基本セット TELにて

PC-8801mkII MR	238,000円
PC-KD854(4,050文字アナログCRT)	89,800円
ブランクディスケット 2HD×10枚	24,000円
定価合計	351,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×24回	ボーナス29,900円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,600円×6回
3,000円×48回	ボーナス21,800円×8回
5,600円×60回	ボーナスなし

プラン1026 88MR お買得ワープロセット 30%引

PC-8801mkII MR (本体特価214,200円)	238,000円
PC-KD854(4,050文字アナログCRT)	89,800円
PC-PR405(24ドット漢字・熱転写プリンター)	69,800円
プリンターケーブル	4,800円
ユーカラK2(ターボキット付)	28,000円
ブランクディスケット 2HD×10枚	24,000円
3段パソコンラック	16,800円
定価合計	471,200円

特価332,000円

8,000円×36回	ボーナス19,700円×6回
6,000円×48回	ボーナス17,300円×8回
4,000円×60回	ボーナス19,900円×10回
6,300円×72回	ボーナスなし

PC-8001mkII SR



名機の血統。オールラウンドパソコン。

いま、8ビットの頂点へ。
可能性を追求して生まれた
ハイポテンシャルマシン

プラン1027 80SRお買得基本セット 61%引

PC-8001mkII SR	108,000円
2,000文字カラーCRT	67,800円
PC-DR312(データーレコーダー)	12,800円
定価合計	188,600円

特価73,000円

6,000円×12回
4,500円×18回
3,500円×24回

任天堂 ファミコンセット



お買得買ってすぐ遊べるファミコンセット

任天堂ファミリーコンピューター
＋プラス
ゲームソフト5本

プラン1052

限定100セット

ファミリーコンピューター	14,800円
アトランチスの謎	4,900円
アーガス	4,900円
影の伝説	4,900円
グラディウス	4,900円
ディグダッグII	4,500円
合計	38,900円

特価36,000円

初回 6,660円	6,300円×5回	お支払い総額38,100円
初回 4,220円	3,200円×11回	お支払い総額39,420円

掘り出し物の山!!中古パソコン・周辺機器お買得コーナー。新品・新同多数あり。

PC-6001mkII	18,000円均	PC-9801F2	170,000円均	XICS	30,000円均	LFD-550(PC用)	45,000円均
PC-6001mkII SR	29,000円均	PC-9801	70,000円均	FM-16βHD	270,000円均	PC-8031-2(PC用)	38,000円均
PC-6601	35,000円均	PC-9801漢字ROM付	80,000円均	XID	30,000円均	K-305(FM用)	48,000円均
PC-6601SR	42,000円均	PC-9801M2	200,000円均	UP-130K(FM用)	120,000円均	X1用CRT	30,000円均
PC-8001mkII	22,000円均	FM-7	29,000円均	MB27410B(FM用)	129,000円均	PC-KD201(2,000文字)〔新同〕	32,000円均
PC-8001mkII SR〔新同〕	49,000円均	FM-New7	35,000円均	PC-PR101(PC用)	68,000円均	CPD-14CD1(2,000文字)〔新同〕	38,000円均
PC-8801	35,000円均	FM-77L2〔新同〕	90,000円均	PC-PR104(PC用)	45,000円均	各種2,000文字CRT〔中古〕	24,000円均
PC-8801mkII/10	50,000円均	PA7010(パソピア)	10,000円均	MB27401(FM用)	25,000円均	各種4,000文字CRT〔中古〕	40,000円均
PC-8801mkII/20	77,000円均	MZ-2200	24,000円均	MB27406(FM用)	30,000円均	MB27331(4,000文字)〔新同〕	60,000円均
PC-8801mkII/30	99,000円均	XICK	35,000円均	LFD-550II PC	48,000円均	CU-14AG1(4,000文字)〔新同〕	62,000円均
PC-8801mkII SR/30	110,000円均						

中古品につき在庫に限りがあります。万一品切れの際はご容赦下さい。

未来をクリエイトする

WAVE EYE

株式会社 ウェーブ・アイ
(旧 ICワールドヨコヤマ)

新社名決定記念全品超特価

JADMA
社団法人日本通信販売協会会員

富士通 FM77 AV
AUDIO & VISUAL

パソコンの革命は、
色彩からやって来た。
4096色、同時発色。



プラン1029　77AV-1お買得基本セット　40%引

FM77AV1	128,000円
2,000文字アナログCRT	67,800円
定価合計	195,800円

特価118,000円

5,000円×12回	ボーナス34,600円×2回
3,000円×24回	ボーナス16,200円×4回
4,000円×36回	ボーナスなし

プラン1030　77AV-2お買得基本セット　39%引

FM-77AV2	158,000円
2,000文字アナログCRT 14インチ	67,800円
定価合計	225,800円

特価138,000円

8,000円×12回	ボーナス27,500円×2回
4,000円×24回	ボーナス16,000円×4回
4,600円×36回	ボーナスなし

プラン1031　77AV-2純正基本セット　32%引

FM-77AV2	158,000円
FM-TV151(TV付・2,000文字CRT)	89,800円
定価合計	247,800円

特価168,000円

5,000円×24回	ボーナス18,700円×4回
3,000円×36回	ボーナス16,300円×6回
4,400円×48回	ボーナスなし

プラン1032　77AV-2ワープロフルセット　31%引

FM-77AV2	158,000円
FM-TV151(TV付・2,000文字CRT)	89,800円
TR-24F(24ドット・熱転写漢字プリンター)	68,800円
プリンターケーブル	5,000円
JET-77A E lie(ワープロソフト)	29,800円
3段パソコンラック	16,800円
ブランクディスケット3.5インチ×10枚	17,000円
定価合計	368,400円

特価255,000円

8,000円×24回	ボーナス25,900円×4回
5,000円×36回	ボーナス22,000円×6回
4,000円×48回	ボーナス16,900円×8回
5,600円×60回	ボーナスなし

プラン1033　77AV-2ミュージックシステムフルセット　28%引

FM-77AV2	158,000円
FM-TV151	89,800円
FM77-401(MIDIアダプタ)	24,800円
B273D030(FMサウンドエディタ)	9,800円
B273D040(FMミュージックエディタ)	9,800円
MB22437(音声合成カード)	29,800円
定価合計	322,000円

特価232,000円

7,000円×24回	ボーナス25,200円×4回
5,000円×36回	ボーナス17,300円×6回
3,000円×48回	ボーナス19,200円×8回
5,100円×60回	ボーナスなし

FM-NEW7

プラン1034　NEW7お買得基本セット　58%引

FM-New7	99,800円
2,000文字カラーCRT	67,800円
PC-DR312(データーレコーダー)	12,800円
定価合計	180,400円

特価75,000円

6,800円×12回
3,600円×24回

FM-77L2

プラン1051　FM77L2基本セット　53%引

FM-77L2	193,000円
2,000文字カラーCRT	67,800円
定価合計	260,800円

特価123,000円

5,900円×24回
4,100円×36回
3,200円×48回



ご注文は下記TELまで

藤沢	0466(43)1775	宇都宮	0286(27)3226	高松	0878(33)0663
札幌	011(771)4971	千葉	0472(50)9523	広島	082(293)0811
函館	0138(27)5629	東京	03(226)9286	福岡	092(481)0502
盛岡	0196(24)3172	静岡	0542(54)0696	熊本	096(363)5077
仙台	0222(67)5371	名古屋	052(581)4325	鹿児島	0992(56)3973
新潟	0252(75)5076	大阪	06(362)5057	問合せ	0466(43)1765
長野	0262(35)5661	岡山	0862(24)5524	FAX	0466(43)1265
金沢	0762(24)2251				

18歳未満の方は、保護者と一緒にお電話下さい。

SHARP

パソコンテレビ X1G

プラン1039 X1Gモデル10お買得基本セット 38%引

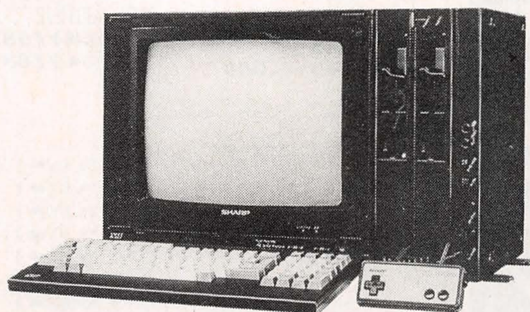
CZ-820C	69,800円
2,000文字CRT	67,800円
定価合計	137,600円

特価85,000円

7,700円×12回	
5,300円×18回	
4,100円×24回	

新登場

狙いすまして……遊ハンター。



プラン1040 XIGモデル30純正基本セット TELにて

CZ-822C(XIG model 30)	118,000円
CZ-820D(2,000文字カラーCRT・TV付)	79,800円
定価合計	197,800円

ウェーブ・アイ特価

8,000円×18回	ボーナス11,200円×3回
5,000円×24回	ボーナス21,000円×4回
3,000円×36回	ボーナス14,200円×6回
4,200円×48回	ボーナスなし

プラン1041 XIGモデル30ワープロ入門セット 32%引

CZ-822C(XIG model30)	118,000円
2,000文字カラーCRT	67,800円
CZ-8PCI(24ドット熱転写カラー)	69,800円
JET-XI(ワープロソフト)	35,800円
プリンター用紙(10インチ連続1,000枚)	4,000円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	302,400円

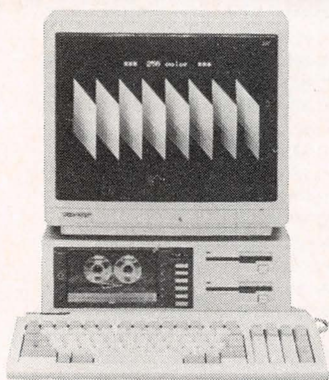
特価207,000円

7,000円×24回	ボーナス18,000円×4回
5,000円×36回	ボーナス12,200円×6回
3,000円×48回	ボーナス15,200円×8回
4,500円×60回	ボーナスなし

SHARP

Super MZ

視線は、いま、スーパーMZ。本格データベース機能がうれしい。



プラン1042 スーパーMZ お買得基本セット 39%引

MZ-2521	198,000円
4,050文字アナログCRT	108,000円
ブランクディスケット3.5″×10枚	17,000円
定価合計	325,000円

特価198,000円

5,000円×24回	ボーナス27,400円×4回
3,000円×36回	ボーナス22,400円×6回
5,300円×48回	ボーナスなし

プラン1043 スーパーMZ ワープロセット 33%引

MZ-2521	198,000円
4,050文字アナログCRT	108,000円
MZ-1P17(24ドット漢字プリンター)	79,800円
MZ-1C35	6,800円
ユーカラK2+(ワープロソフト)	28,000円
プリンター用紙(10インチ×1,000枚)	4,000円
ブランクディスケット3.5″×10枚	17,000円
定価合計	441,600円

特価294,000円

9,000円×24回	ボーナス31,200円×4回
7,000円×36回	ボーナス18,000円×6回
5,000円×48回	ボーナス17,200円×8回
6,400円×60回	ボーナスなし

SHARP

X1 turbo II

プラン1044 XI ターボII お買得基本セット 35%引

CZ-856C	178,000円
4,050文字カラーCRT・TV付	109,800円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	304,800円

特価198,000円

5,000円×24回	ボーナス27,400円×4回
3,000円×36回	ボーナス22,400円×6回
5,300円×48回	ボーナスなし

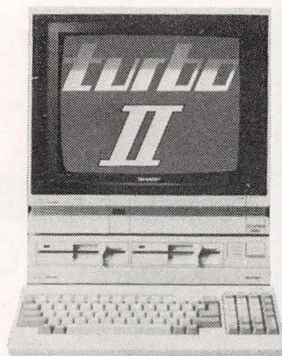
プラン1045 XI ターボII ワープロセット 30%引

CZ-856C	178,000円
CZ-855D	109,800円
MZ-1P17(24ドット熱転写プリンター)	79,800円
プリンターケーブル	6,800円
ワープロソフト(テラ)	32,000円
プリンター用紙	4,000円
ブランクディスケット 2D×10枚	17,000円
定価合計	423,400円

特価298,000円

9,000円×24回	ボーナス32,400円×4回
6,000円×36回	ボーナス24,800円×6回
3,000円×48回	ボーナス29,800円×8回
6,500円×60回	ボーナスなし

時代に応える、3つの能力。X1ターボIIが知的にパワーアップして新登場。



超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221



JADMA 社団法人日本通信販売協会会員

安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

全商品6ヶ月保証付

特選！中古パソコン4機種



PC-9801
¥298,000➡ ¥78,000
PC-9801＋漢字ROM
¥338,000➡ ¥88,000



PC-9801U2
¥298,000➡ ¥158,000
¥298,000➡ ¥168,000 新品



PC-8801MK II MR
¥238,000➡ ¥158,000



PC-100モデル10 新品同様
¥398,000➡ ¥98,000
PC-100モデル30
¥558,000➡ ¥138,000

NEC

本体

PC-6001	¥89,800➡	¥10,000
PC-6001＋PC-6006(本体＋ROM・RAMカートリッジ)	¥104,600➡	¥14,000
PC-6001MK II	¥84,800➡	¥18,000
PC-6001MK II SR	¥89,000➡	¥19,000
PC-6001MK II SR 新品	¥89,000➡	¥25,000
PC-6601	¥143,000➡	¥32,000
PC-6601SR	¥155,000➡	¥38,000
PC-6601SR 新品	¥155,000➡	¥48,000
PC-8001	¥168,000➡	¥15,000
PC-8001MK II	¥123,000➡	¥25,000
PC-8001MK II SR	¥108,000➡	¥38,000
PC-8201	¥138,000➡	¥58,000
PC-8801	¥228,000➡	¥38,000
PC-8801＋漢字ROM	¥266,000➡	¥48,000
PC-8801MK II/10	¥168,000➡	¥52,000
PC-8801MK II/20	¥225,000➡	¥78,000
PC-8801MK II/30	¥275,000➡	¥98,000
PC-8801MK II MR	¥238,000➡	¥158,000
PC-9801	¥298,000➡	¥78,000
PC-9801＋漢字ROM	¥338,000➡	¥88,000
PC-9801E	¥215,000➡	¥125,000
PC-9801F2	¥398,000➡	¥188,000
PC-9801M2	¥415,000➡	¥215,000
PC-9801U2	¥298,000➡	¥158,000
PC-9801U2 新品	¥298,000➡	¥168,000
PC-100/10	¥398,000➡	¥88,000
PC-100/10 新品	¥398,000➡	¥98,000
PC-100/20	¥448,000➡	¥118,000
PC-100/30	¥558,000➡	¥138,000

ディスプレイ

PC-6041(12インチ、2000字グリーン)	¥36,000➡	¥10,000
PC-6042(12インチ、800字カラー)	¥56,800➡	¥16,000
PC-60M43(14インチ、800字カラー)	¥65,800➡	¥18,000
PC-8048(12インチ、800字カラー)	¥59,800➡	¥15,000
PC-8050K(12インチ、2000字グリーン)	¥29,800➡	¥12,000
PC-8853(14インチ、4050字カラー)	¥168,000➡	¥45,000
PC-TV151(15インチ、2000字RGBTV)	¥94,800➡	¥35,000
PC-8851(14インチ、4050字モノクロ)	¥58,800➡	¥22,000
PC-KD551(14インチ、4050字カラー)	¥118,000➡	¥48,000
PC-MD651(14インチ、4050字モノクロ)	¥59,800➡	¥22,000
PC-KD651(14インチ、4050字カラー)	¥198,000➡	¥88,000

フロッピーディスク

TEAC FD55BV(8801MK II 増設用フロッピーディスク) 新品	¥60,000➡	¥28,000
PC-6031(PC-6001M II 用 5インチ、片面倍密シングル)	¥89,800➡	¥32,000
PC-6031SR(PC-6001M II SR用 3.5インチ、片面倍密シングル)	¥59,800➡	¥35,000
PC-8031-1W(片面倍密デュアル)	¥198,000➡	¥28,000
PC-8032-1W(増設用片面倍密デュアル) 新品	¥178,000➡	¥28,000
PC-8032-2W(増設用両面倍密デュアル)	¥249,000➡	¥38,000
PC-80S31(両面倍密デュアル)	¥168,000➡	¥65,000
PC-8831-MW(5インチ1MBデュアル) 新品同様	¥138,000➡	¥98,000
PC-8881(8インチフロッピーディスク)	¥442,000➡	¥145,000
PC-8882(拡張用8インチフロッピーディスク)	¥400,000➡	¥135,000
PC-9881K(8インチフロッピーディスク)	¥320,000➡	¥155,000

プリンタ

PC-2021(8ドット、40桁サーマルプリンタ) 新品	¥23,800➡	¥9,800
PC-6021(40桁サーマルプリンタ)	¥49,800➡	¥16,000
PC-6022(カラープロッタプリンタ)	¥39,800➡	¥15,000
PC-8023C(10インチ、ドットプリンタ)	¥153,000➡	¥28,000
PC-8024(10インチドットプリンタ)	¥128,000➡	¥38,000
PC-8024(10インチドットプリンタ) 新品	¥128,000➡	¥75,000
PC-8027(10インチドットプリンタ) 新品	¥89,000➡	¥52,000
PC-8821(10インチ、18ドット・シリアルプリンタ)	¥198,000➡	¥45,000
PC-8822(10インチ、16ドット漢字プリンタ)	¥234,000➡	¥52,000
PC-8826(10インチカラープロッタプリンタ)	¥148,000➡	¥42,000
PC-PR101(10インチ、24ドット・漢字プリンタ)	¥238,000➡	¥78,000
PC-PR201(15インチ、24ドット・漢字プリンタ)	¥298,000➡	¥128,000
PC-PR403(80桁16ドット日本語サーマルプリンタ) 新品	¥99,800➡	¥48,000
NK-3618-22(10インチ、18ドット漢字プリンタ)	¥234,000➡	¥52,000
NM-9200(10インチ、18ドット漢字プリンタ)	¥350,000➡	¥58,000
NM-9400(15インチ、24ドット漢字プリンタ)	¥310,000➡	¥115,000
NM-9400S(15インチ、24ドット漢字プリンタ) 新品	¥310,000➡	¥198,000
NM9900(15インチ、24ドットカラー漢字プリンタ) 新品	¥298,000➡	¥168,000

データレコーダ

PC-6081	¥12,800➡	¥6,500
PC-6082	¥19,800➡	¥9,500

その他

256K RAMボード(PC98用、5・8・10MHz対応) 新品	¥39,800➡	¥16,000
512K RAMボード(PC98用、5・8・10MHz対応) 新品	¥69,800➡	¥22,000
128K RAMボード(PC98U2用、5・8・10MHz対応) 新品	¥19,800➡	¥9,800
1MB超高速RAMディスク 新品 (PC-98用、5・8・10MHz対応＋RAMディスク用ユーティリティソフト付)	¥99,800➡	¥42,000
PC-6001R(N60-拡張ベーシック)	¥9,800➡	¥5,800

＊新品も取扱っておりますのでお気軽にご相談下さい。＊



C.B.クラブ制度

ホットライン ☎03(797)1230

当社で商品をお買い上げの方全員に、C.B.クラブカードを無料でお送り致します。このカードをお持ちの方なら次の買い換え時や、周辺機器の購入時に会員特別価格でご購入になれます。

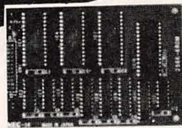
●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●

買取り専用デスク ☎03(797)1231

次のページも中古コーナーです➡

超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221

今月のお買得品



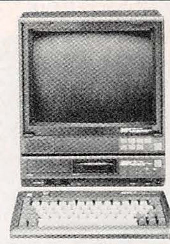
PC-8001MKII-01
(漢字ROMボード) 新品
¥32,000➡ ¥18,000



PC-6001MKIISR
¥89,000➡ ¥19,000
¥89,000➡ ¥25,000 新品



PC-6601
¥143,000➡ ¥32,000



PC-6601SR
¥155,000➡ ¥38,000
¥155,000➡ ¥48,000 新品

PC-6006SR(PC6001MIISR用ROM・RAMカートリッジ)	¥9,800➡	¥5,800
PC-6011(拡張ユニット)	¥19,800➡	¥6,000
PC-6044SR(家庭テレビ用カラーアダプタ)	¥7,000➡	¥4,000
PC-6053(ボイスシンセサイザ) 新品同様	¥14,000➡	¥7,800
PC-8001MKII-01(漢字ROMボード) 新品	¥32,000➡	¥18,000
PC-8012-03(音声認識ユニット)	¥98,000➡	¥19,000
PC-8012-05(音声認識ボード)	¥64,000➡	¥28,000
PC-8024-02(PC-8024用 第一水準漢字ROM) 新品同様	¥30,000➡	¥13,800
PC-8027-02(PC-8027用漢字ROM) 新品	¥30,000➡	¥15,000
PC-8045(ライトペン)	¥45,000➡	¥16,000
PC-8062(PC-8001用RS-232Cケーブル)	¥18,700➡	¥3,000
PC-8201-90(PC-8201用ニッカド電池パック)	¥3,500➡	¥1,900
PC-8821-03(PC-8821用トラクタフィーダ)	¥16,000➡	¥7,800
PC-8824HD(PC-8824用サーマルヘッド)	¥32,000➡	¥14,500
PC-8863(PC-88用エミュレータ専用通信ボード)	¥68,000➡	¥32,000
PC-PR101-03(トラクタフィーダ) 新品	¥18,000➡	¥13,800
PC-PR101-05(PR-101用ピンフィーダ)	¥9,000➡	¥5,200
PC-9801-02N(128KB増設RAM)	¥56,000➡	¥6,000
PC-9801-02N+05K(256KB増設RAN)	¥76,000➡	¥9,800
PC-9801-02L(128KB増設RAM) 新品同様	¥40,000➡	¥19,800
PC-9801U-02(PC-98U2用16色グラフィックボード)	¥20,000➡	¥11,000
PC-9801-03(CMTインタフェースボード)	¥15,000➡	¥6,500
PC-9801-05(ODAインタフェースボード)	¥22,000➡	¥7,800
PC-9801-06(GP-IBインタフェースボード)	¥68,000➡	¥12,000
PC-9807(N-BASIC ROM) 新品	¥8,000➡	¥3,500
PC-10000-09(ユニバーサルボード)	¥4,800➡	¥2,400
PC-10000-11(増設用フロッピーディスクドライブ)	¥60,000➡	¥38,000
PC-CA602(RS-232Cケーブル (リバース)) 新品同様	¥7,500➡	¥4,500
PC-2093(PC-2001用CMTケーブル) 新品同様	¥1,700➡	¥800
PC-2094(プリンタケーブル) 新品同様	¥7,500➡	¥2,800
PC-2095(PC-2001用RS232Cケーブル)	¥7,500➡	¥2,800
PC-8096(GP-IBケーブル) 新品	¥8,000➡	¥3,800
PC-8097(GP-IBインタフェースセット)	¥56,000➡	¥18,000
PC-8098(フロッピーケーブル) 新品	¥7,500➡	¥2,800
PC-8271-04(ACアダプタ) 新品同様	¥1,700➡	¥800
PC-8271-05(ACアダプタ) 新品同様	¥1,700➡	¥800
PC-8826-1B(カラーボールペン) 新品	¥3,500➡	¥1,700
PC-8826-2B(カラーボールペン) 新品	¥3,500➡	¥1,700
PC-8826-4B(カラーボールペン) 新品	¥3,500➡	¥1,700
PC-8826-1F(カラーサインペン) 新品	¥2,800➡	¥1,300
PC-8826-2F(カラーサインペン) 新品	¥2,800➡	¥1,300
PC-8826-4F(カラーサインペン) 新品	¥2,800➡	¥1,300
PC-8864-01(PC8001MKII、PC8801シリーズ用 トランクケーブル(50m)) 新品	¥19,000➡	¥9,000
PC-8864-03(リピータ) 新品	¥55,000➡	¥9,000

NECソフト

PS66-301F(スーパーカレンダー)	¥5,800➡	¥2,000
PS98-201-CMT(PC9801用N88 BASICコンバータ/カセット)	¥3,500➡	¥1,500
PS98-201-SF(PC9801用N88 BASICコンバータ/8インチ)	¥7,500➡	¥2,000
PS98-201-1W(PC9801用N88 BASICコンバータ)	¥6,500➡	¥2,000
PS98-202-HSF(PR201対応・N88DISK-BASIC用 ユーティリティ/8インチ)	¥4,000➡	¥2,000
PC-8087(K)(N80漢字BASIC/8インチ)	¥22,000➡	¥6,500
PC-8884(N88DISK-BASIC/8インチ)	¥8,000➡	¥2,000
PC-9884(K)(N88日本語BASIC/8インチ)	¥22,000➡	¥9,800
PC-98H35-1W(N88DISK-BASIC86)	¥7,000➡	¥2,000
PC-98H-84(N88DISK-BASIC/8インチ)	¥8,000➡	¥2,000
PC-9835-1W(N88-DISK-BASIC86)	¥7,000➡	¥2,000
U16477-03(NWP-8N用DT-CONV文書変換プログラム)	¥20,000➡	¥5,000
U16470-01(NWP-13Nモデル2(SNIP))	¥48,000➡	¥11,000
PS98-111-HSF(MS-DOS、Ver.1.25)	¥45,000➡	¥10,000
PS80-1012-2W(64Kラムボード付、8001MKII用ワープロ)	¥56,000➡	¥12,000
PS98-401-H2W(MULTIPLAN)	¥68,000➡	¥20,000
PS98-404-HSF(MULTIPLAN)	¥68,000➡	¥20,000
PS98-121-HSF(MS-DOS-Ver.2.0 8インチ)	¥11,000➡	¥3,000
PS98-202-HSF(PC-PR201対応BASIC(86)ユーティリティー)	¥4,000➡	¥2,000
PS98-131-HMW(CPM-86)	¥11,000➡	¥3,000
PS98-132HU(98U用CP/M-86 Ver.1.1)	¥10,000➡	¥2,000
PS98-312-HMW(N88日本語BASICコンパイラ、MSDOS版)	¥45,000➡	¥10,000
PS98-311-H4W(N88日本語BASIC、MSDOS版)	¥14,000➡	¥4,000
PS98-312-HSF(N88日本語BASICコンパイラ、MSDOS版・8インチ)	¥45,000➡	¥10,000
PS98-203-H4W(PC-PR201CL対応 N88日本語 BASIC(86)用ユーティリティー)	¥3,700➡	¥1,000
PS98-131-HSF(日本語CP/M86Ver1.1・8インチ)	¥11,000➡	¥3,000
PS98-XA-121-HSF(日本語MS-DOS Ver2.0・8インチ)	¥30,000➡	¥9,000
PC98H39-4W(K)(N88-日本語BASIC(86))	¥8,000➡	¥2,000
PS98-121-H4W(日本語MS-DOS Ver2.0)	¥10,000➡	¥3,000
PS98-121-H2W(日本語MS-DOS Ver2.0)	¥10,000➡	¥3,000
PC9838-4W(DISK-BASIC(86))	¥7,000➡	¥2,000
PS98-421-H4W(日本語MS-DOS Ver2.0用熟語辞書ファイル)	¥12,000➡	¥4,000

⇧掲載の商品はいずれも検査済限定品ですので今すぐお電話下さい。

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

- コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
- どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク
☎03(797)1221

コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク
〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間/AM9:30〜PM10:00 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。

クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。

全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。

日曜配達可 留守の多い方でも安心です。

高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。

高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。

代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。

ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

超優良中古パソコンが電話一本で買える!! ☎03(797)1221



J-DMA 安心と信頼のシステムで新時代を切り開く

X-1シリーズ 特選極上品特価コーナー



パソコンテレビ X1F

CZ-811C(X-1Fモデル10)
¥89,800➡ ¥35,000 新品同様

CZ-811D(14インチ、2000字RGBTV)
¥89,800➡ ¥45,000 新品同様

X-1Fモデル10セット
(本体+CZ-811D-TVディスプレイ)
新品同様特別セット価格
¥179,600➡ ¥79,800



X1 turbo II

CZ-856C(X-1ターボII)
¥178,000➡ ¥125,000 特上品

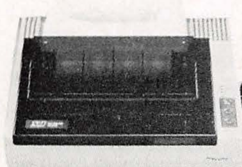
CZ-855D(15インチ、4050字RGBTV)
¥119,800➡ ¥85,000 特上品

X-1ターボIIセット
(本体+CZ-855D-TVディスプレイ)
特上品特別セット価格
¥297,800➡ ¥208,000

特選極上品特価コーナー



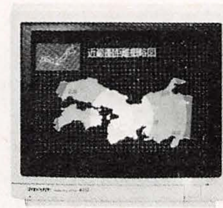
MZ-2200+MZ1T02
(本体+専用データレコーダ)
¥147,800➡ ¥38,000
新品同様



CZ-8PD2(10インチドットプリンタ)
¥79,800➡ ¥35,000 新品同様



CU-14H2
(14インチ、4050字デジタルカラー)
¥99,800➡ ¥55,000 新品同様



CU-14A2
(14インチ、4050字アナログカラー)
¥99,800➡ ¥59,800 新品同様

SHARP

本体

MZ-721(データレコーダ内蔵)	¥89,800➡	¥18,000
MZ-731(データレコーダ・カラープロッタ内蔵)	¥128,000➡	¥25,000
MZ-2000(グリーンディスプレイ・データレコーダ内蔵)	¥218,000➡	¥32,000
MZ-2000(GRAM、1、2、3ページ内蔵)	¥265,000➡	¥45,000
MZ-2200+MZ1T02(本体+専用データレコーダ)	¥147,800➡	¥33,000
X-1(CZ800C、GRAM付、マニアタイプ)	¥187,000➡	¥35,000
X-1C(CZ801C)	¥119,800➡	¥32,000
X-1D(CZ802C)	¥198,000➡	¥38,000
X-1Cs(CZ803C)	¥119,800➡	¥32,000
X-1Ck(CZ804C)	¥139,000➡	¥38,000
X-1Fモデル10(GRAM・高速電磁カセットレコーダ内蔵)	¥89,800➡	¥32,000
X-1ターボモデル30(CZ-852C)	¥278,000➡	¥88,000
PC-5000(16ビットポータブルコンピュータ)	¥350,000➡	¥52,000

ディスプレイ

12M15B(12インチ、2000字グリーン)	¥29,800➡	¥12,000
14M522C(14インチ、4050字カラー)	¥99,800➡	¥52,000
MZ-1D11(MZ-5500用12インチ、4050字カラー)	¥113,000➡	¥48,000
CZ-802D(14インチ、2000字RGBTV)	¥128,000➡	¥42,000
CZ-850D(15インチ、4050字RGBTV)	¥129,800➡	¥65,000

プリンタ

CZ-81P(10インチカラープロッタプリンタ)	¥34,800➡	¥14,000
CZ-80PK(漢字プリンタ)	¥123,800➡	¥32,000
CZ-800P(ドットプリンタ)	¥142,800➡	¥35,000
CZ-8PP2(カラープロッタプリンタ)	¥54,800➡	¥28,000
MZ-1P04(カラーインクジェットプリンタ)	¥228,000➡	¥68,000
MZ-1P06(漢字プリンタ)	¥234,000➡	¥75,000

その他

CZ-300F(X-1用3.5インチFD 1ドライブ)	¥79,800➡	¥28,000
MZ-1S05(ディスプレイスタンド)	¥7,000➡	¥4,000
MZ-1T02(MZ-2200用データレコーダ)	¥19,800➡	¥8,000
MZ-1R13(MZ2000用漢字ROM)	¥41,800➡	¥16,000
CZ-8RB(ROM・BASICカード)	¥19,800➡	¥8,000
CZ-8DT(デジタルテロッパ)	¥89,800➡	¥22,000
CZ-8EP(X-1用拡張I/Oポート)	¥11,800➡	¥5,000
CZ-81EB(X-1C用拡張I/Oボックス)	¥29,800➡	¥13,000

特選極上品・特価コーナー

X1シリーズ特選極上品コーナー

X-1Fモデル10(GRAM高速電磁カセットレコーダ内蔵)	新品同様	¥89,800➡	¥35,000
X-1F/10セット(本体+CZ811D-TVディスプレイ)	新品同様	¥179,600➡	¥79,800
X-1Fモデル20(漢字ROM・5インチFD 1基内蔵)	新品同様	¥139,800➡	¥85,000
X-1F/20セット(本体+CZ811D・TVディスプレイ)	新品同様	¥229,600➡	¥128,000
X-1ターボIIセット(CZ856C)	特上品	¥178,000➡	¥125,000
X-1ターボIIセット(本体+CZ855D-TVディスプレイ)	特上品	¥297,800➡	¥208,000

ディスプレイ特選極上品コーナー

MD-12P1(12インチ、4050字グリーン)	新品同様	¥39,800➡	¥28,000
CU-14G(14インチ、2000字デジタルカラー)	新品同様	¥49,800➡	¥38,000
CU-14D1(14インチ、2000/4050字デジタルカラー)	新品同様	¥108,000➡	¥55,000
CU-14H2(14インチ、4050字デジタルカラー)	新品同様	¥99,800➡	¥55,000
CU-14A2(14インチ、4050字アナログカラー)	新品同様	¥99,800➡	¥59,000
CZ-811D(14インチ、2000字RGBTV)	新品同様	¥89,800➡	¥45,000
CZ-855D(15インチ、4050字RGBTV)	特上品	¥119,800➡	¥85,000

その他特選極上品コーナー

MZ-2200・MZ-1T02(本体+データレコーダ)	新品同様	¥147,800➡	¥38,000
CZ-8PD2(10インチドットプリンタ)	新品同様	¥79,800➡	¥35,000
MZ-1P09(MZ-1500用カラープロッタプリンタ ケーブル付)	新品同様	¥47,600➡	¥25,000

FUJITSU

MB25020(FM-8本体)	¥218,000➡	¥18,000
MB25010(FM-7本体)	¥128,000➡	¥32,000
MB25015(FM-new7本体)	¥99,800➡	¥35,000
MB25015(FM-new7本体) 新品同様	¥99,800➡	¥48,000
MB25260(FM-77 L4本体)	¥238,000➡	¥92,000
MB25055(FM-11BS本体)	¥398,000➡	¥108,000
MB25050(FM-11EX本体)	¥398,000➡	¥88,000
MB27304(12インチ、2000字グリーンCRT)	¥29,800➡	¥12,000
MB27305(12インチ、800字カラー)	¥64,800➡	¥18,000

新品も取扱っておりますのでお気軽にご相談下さい。



当社でコンピュータをお買い上げいただいたお客様に万一、トラブルが発生した場合、このホットラインで親切に対応いたします。

C.B.サポートホットライン

☎03(797)1234

C.B.レスキューシステム

☎03(797)1234

お客様のお手元でトラブルが発生した場合、当社より引取りにお伺い致します。万一、お買いになった機械が故障しても安心です。



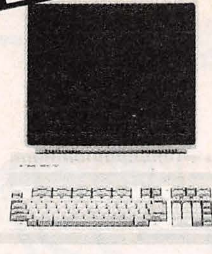
●コンピュータを売りたい方、査定をご希望の方、その他買取りに関するご相談は●

買取り専用デスク ☎03(797)1231

超優良中古パソコンが電話一本で買える!!

☎03(797)1221

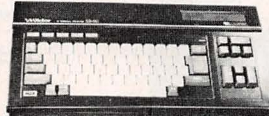
全商品6ヶ月保証付



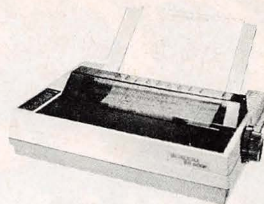
MB25015(FM NEW7本体)
¥99,800➡ ***¥48,000*** 新品同様



PA7007(パソピア7本体)
¥119,000➡ ***¥18,000***



HC-60(32KB、アナログ端子、RF出力端子付)
新品同様
¥64,800➡ ***¥19,800***



SP-800M/F
(10インチ、9ドットプリンタ PC用・ケーブル付)
¥70,800➡ ***¥32,800*** 新品同様

MB27311(14インチ、4050字カラーCRT)	¥188,000➡	¥ 52,000
MB27312(12インチ、4050字グリーンCRT)	¥49,800➡	¥ 22,000
MB27331(14インチ、4050字カラーCRT)	¥109,800➡	¥ 48,000
FMPR-351+FMPR-CF1(15インチ、24ドット漢字プリンタ、カットシートフィーダ付) 新品同様	¥335,000➡	¥218,000
MB27405(10インチドットプリンタ)	¥89,000➡	¥ 36,000
MB27410A(15インチ、24ドット漢字プリンタ)	¥315,000➡	¥128,000
MB27411(10インチ、24ドット漢字プリンタ)	¥198,000➡	¥ 98,000
MB27621(1Mバイト5"フロッピーディスク)	¥188,000➡	¥ 98,000
MB27502(FMデータレコーダ)	¥12,800➡	¥ 6,500
MB22459(FM音源カード・ジョイスティック付)	¥18,000➡	¥ 9,000
F9450Ⅱシリーズ		
F9451SS3(RAM384KB、5"FD、1MB×2、キーボード 基本ソフト、APCSⅢE40付)	¥703,600➡	¥250,000
F9451SS32(RAM384KB、5"FD、1MB×2、キーボード 基本ソフト、E42付)	¥555,800➡	¥300,000
F9451LL3(RAM384KB、8"FD×2、キーボード 基本ソフトAPCSⅢE40付)	¥1,000,000➡	¥300,000
F9451LL32(RAM384KB、8"FD×2、キーボード 基本ソフト、E42付)	¥655,100➡	¥350,000
F9453B1(12インチカラーディスプレイ)	¥190,000➡	¥ 80,000
F9454L1(15インチ、24ドット漢字プリンタ)	¥330,000➡	¥130,000
F9451EM10(SS32及LL32用128KB増設メモリ)	¥100,000➡	¥ 50,000
F9451GM2(カラー用グラフィック機構)	¥250,000➡	¥ 70,000
F9455A3(HD、10MB)	¥680,000➡	¥250,000
F9455B1(HD、20MB)	¥600,000➡	¥300,000
TOSHIBA		
PA-7007(パソピア7本体)	¥119,000➡	¥ 18,000
IHC-8000(PASOPIA mini ハンドヘルドコンピュータ)	¥59,800➡	¥ 22,000
PA-7150(12インチ、2000字グリーンCRT)	¥45,000➡	¥ 12,000
PA-7165(14インチ、1600字カラー)	¥79,000➡	¥ 17,000
PA-7162(PASOPIA-16用14インチ、4050字カラーディスプレイ)	¥218,000➡	¥ 48,000
MSX		
VICTOR/HC-60(本体+32KB、+アナログ端子付) 新品	¥64,800➡	¥ 19,800
VICTOR/HC-7(本体+64KB +ゲームソフト付) 新品	¥89,600➡	¥ 29,800
VICTOR/HC-80(MSX2、128KRAM +ゲームソフト付) 新品	¥89,800➡	¥ 39,800
TOSHIBA/HX-10DPN(64K RAM 21ピンアナログ端子付)	¥69,800➡	¥ 18,000
TOSHIBA/HX-20(64K RAM)	¥29,800➡	¥ 22,000
CASIO/PV-7(8K RAM)	¥29,800➡	¥ 6,800
CASIO/PV-16(16K RAM)	¥54,800➡	¥ 9,800
日立/MB-H1(32K RAM)	¥39,800➡	¥ 15,000
CANON/V-20(64K RAM)	¥54,800➡	¥ 18,000
SONY/HBP-100(MSXセット・HB-101(本体・32KBRF出力付) +データレコーダ + Joyスティック)	¥74,800➡	¥ 25,000
YAMAHA/YIS604(MSX2、64KB、V RAM128KB RF付)	¥99,800➡	¥ 48,000
SEIKOSHA		
GP-80M(8インチドットプリンタ)	¥59,800➡	¥ 7,800
GP-500F(FM用10インチドットプリンタ) 新品	¥49,800➡	¥ 19,800
GP-500MX(MSX用10インチドットプリンタ) 新品	¥49,800➡	¥ 19,800
GP-550E(PC用10インチ、18ドット漢字プリンタ)	¥119,800➡	¥ 28,000
SP-800M(10インチ、9ドットプリンタ・PC用・ケーブル付) 新品	¥70,800➡	¥ 32,800
SP-800F(10インチ、9ドットプリンタ・FM用・ケーブル付) 新品	¥70,800➡	¥ 32,800
EPSON		
HC-20(ハンドヘルドコンピュータ)	¥138,000➡	¥ 45,000
HC-20EU CODE SA(HC-20用16KB拡張ユニット) 限定3台	¥28,800➡	¥ 7,800
HC-20MC CODE SA(HC-20用マイクロカセット) 限定2台	¥25,800➡	¥ 9,500
H404A(HC-40用マイクロカセット) 限定1台	¥26,000➡	¥ 9,800
HC-88(ハンドヘルドコンピュータ)	¥298,000➡	¥128,000
TF-10PC(両面倍密デュアルフロッピーディスク)	¥129,800➡	¥ 55,000
TF-10MZ(MZ-80KⅡE専用、5インチ、FD2ドライブ、I/F別売)	¥129,800➡	¥ 55,000
TF-20PC(両面倍密デュアルフロッピーディスク)	¥142,000➡	¥ 55,000
RP-80(10インチドットプリンタ)	¥89,000➡	¥ 28,000
RP-80F/TⅡK(10インチ漢字プリンタ)	¥129,000➡	¥ 38,000
FP-80PC(10インチドットプリンタ)	¥189,800➡	¥ 38,000
#8175(FP-80用漢字ユニット)	¥40,000➡	¥ 13,000
MP-100(15インチドットプリンタ)	¥192,800➡	¥ 36,000
MP-100Ⅲ(15インチドットプリンタ)	¥192,800➡	¥ 38,000
#8338(SP-80用カットシードフィーダ) 限定1本	¥10,000➡	¥ 5,000
#7333(VP-80K用カットシートフィーダ) 限定2本	¥15,000➡	¥ 7,500
その他		
日立/mine(16ドットワープロ専用機)	¥98,000➡	¥ 18,000
カシオ/HW-110(カシオワード、ワープロ専用機)	¥59,800➡	¥ 22,000
SONY/SMI-720(SMCシリーズ用10インチドットプリンタ)	¥84,800➡	¥ 28,000
SONY/SMI-770(SMCシリーズ用ビデオコンバータ)	¥16,800➡	¥ 6,500
SONY/SMC777+SMI720(本体+プリンタセット)	¥232,800➡	¥ 95,000
SONY/TCM-232(データレコーダ)	¥14,800➡	¥ 6,500
SHARP/PC-1501(ポケットコンピュータ・RAM8.5KB)	¥64,800➡	¥ 18,000
SHARP/CE-150(PC-1500シリーズ用、カラーグラフィックプリンタ、カセットインターフェイス付)	¥49,800➡	¥ 15,000
ワコム/WT-3000(デジタイザー・98用インターフェイス RS-232Cケーブル付)	¥108,000➡	¥ 25,000
グラフテック/DT-1000(A3サイズデジタイズ・RS232C I/F)	¥149,000➡	¥ 42,000
グラフテック/マイプロットⅡ(X-Yプロッタ 8ビットパラレル)	¥148,000➡	¥ 88,000
ニデコ/NH14DS(14インチ、4050字カラー ドットピッチ0.31) 新品	¥128,000➡	¥ 58,000
日立/C12-212D(12インチ、1000字カラー)	¥57,800➡	¥ 15,000
横河/PL-1000(X-Yプロッタ)	¥148,000➡	¥ 68,000
CENTURY/CM-300(PC用モデム・ダイヤルソフト付) 新品	¥26,800➡	¥ 19,800
東京電子/LFD-550PC(PC用5インチFD2ドライブ)	¥148,000➡	¥ 55,000
東京電子/LFD-550ⅡPC(PC用5インチ FD2ドライブ) 新品	¥148,000➡	¥ 68,000
東京電子/LFD-550ⅡFM(FM用5インチ FD2ドライブ I/Oポート付) 新品	¥148,000➡	¥ 72,000
LOGITEC/KP-1000(サーマルプリンタ)	¥48,000➡	¥ 12,000
ブラザー/HR-6X(サーマルプリンタ)	¥49,800➡	¥ 18,000
TOEI/FTC-1208(12インチ、4050字 デジタルカラー) 新品同様	¥129,800➡	¥ 48,000
和知電子/MK1100PC(PC用TVコンバータ) 新品	¥12,800➡	¥ 9,500
和知電子/MK1100FM(FM用TVコンバータ) 新品	¥12,800➡	¥ 9,800
SANYO/MR-33DR(データレコーダ)	¥12,800➡	¥ 6,500
SANYO/PHC-DRⅡ(データレコーダ) 新品	¥12,800➡	¥ 9,800
メルコ/BM-1000(1MRAMディスクソフト付・10MHz対応) 新品	¥44,800➡	¥ 38,000

⇧掲載の商品はいずれも検査済限定品ですので今すぐお電話下さい。

★電話1本で高額買取り、即現金お支払い!★

- コンピュータバンクではあなたの不要になったパソコンを電話1本で査定し買取ります。
- どんな問い合わせにも親切に対応いたします。

▼本社注文デスク

☎03(797)1221

コンピュータバンク

株式会社パシフィックコンピュータバンク

〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル
営業時間/AM9:30~PM10:00 年中無休

全商品保証付 6ヶ月の保証期間だから安心です。

全国無料配送 全国どこでも配達料はいただきません。

高額下取り 少ない予算で買いかえもラクラク。

代金引換えシステム 商品到着時の代金支払いでOK。

クレジットでOK カレッジクレジットも取扱います。

日曜配達可 留守の多い方でも安心です。

高額買取り 電話1本で即、現金お支払い。

ボーナス一括払い 商品は即お手元へ、お支払いはボーナス時に。

テクノジョイ

ECCS エックス

マルゼンムセン

大好評！

する音楽
ECCS 3F楽器コーナー

ギター・キーボード・MTR他

カラープリント ハイスピード50分仕上げ

ECCS 1Fにオープン！

新製品がメジロオシ!!

●NEC PC-9801UV2

JUST MY SIZE

1Mバイト、3.5インチFDD。凝縮された高性能がビジネスの新戦力。



本体価格
¥318,000
※ディスプレイは含まれていません。

●SHARP ポータブルコンピュータ PC-1600K

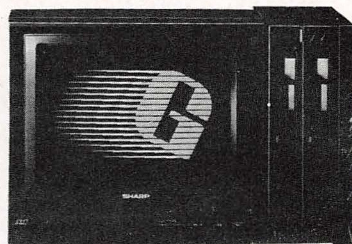


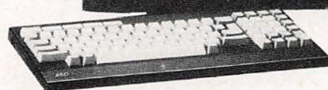
漢字対応(JIS第1水準)・大容量(最大80KBメモリ・オプション)・通信機能(テレコミュニケーション対応)

本体標準価格
¥69,800

●SHARP パソコンテレビ X1G

ビデオまで巻き込んで新登場!!
目的に合わせて選べる2モデル3バリエーション
Model 10 (本体+キーボード)／
CZ-820C ¥69,800
Model 30 (本体+キーボード)／
CZ-822C ¥118,000
14インチカラーディスプレイテレビ／
CZ-820D ¥79,800
14インチカラーディスプレイ／
CU-14G ¥49,800



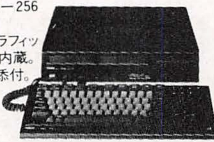


●YAMAHA MSX2 YIS-805/256

RAM256KB

3.5インチFDD2基、メインメモリー256KB実装.!! ワープロ/グラフィックエディター内蔵。マウス標準添付。

写真はYIS805/128です。



標準価格 ¥198,000

エキサイティング

ワープロも安い.!!使いやすさでNo.1

デスクトップタイプ

●NEC 文豪mini7E



9インチ画面、フロッピィがついた高性能&コンパクト。本格派パーソナルワープロ。

標準価格 ¥198,000

●Canon キャノワード360



わずらわしい変換操作のいらない、全自動一括変換の新書斎派！
3.5インチFDD内蔵プリンター一体型。

標準価格 ¥248,000

●SANYO サンヨーポータブルワープロ sanword mini W



ワープロに新次元。
大型ワープロの機能をコンパクトに。
SWP-300

標準価格 ¥178,000

ハンディータイプ

●brother ピコワード4000



30文字複文節変換、15万語の辞書、JIS第2水準の漢字を標準装備。

本体標準価格 ¥128,000

●SANYO サンヨーポータブルワープロ sanword mini S



パーソナルにしてFDD内蔵。
ビジネス機なみの日英ワープロ。
SWP-M21

標準価格 ¥118,000

●富士通 OASYS Lite K FD20



3.5インチフロッピィディスク内蔵。A4サイズ160ページの大容量。

標準価格 ¥114,800

●RICOH My RIPORT



家庭のテレビ画面で入力・編集可能。
JP-30D

標準価格 ¥69,800

●EPSON エプソン ワードバンク WORD BANK-F



グラフィック・タブレットを使えば手書きで図形が入力できる。文章一括変換。

標準価格 ¥128,000
グラフィック・タブレット(別売) ¥19,800

コピーもファクスもパーソナルユースにお買得！

●Canon ファミリーコピア FC-3／FC-5

高性能な複写機をコンパクトかつ低価格に実現。
●名刺～A4まで様々なサイズに５色のコピー可。

FC-3 本体標準価格 ~~¥99,800~~ FC-5 本体標準価格 ~~¥129,000~~

☆クレジット例 頭金¥0 初回¥9,680 2回目以降¥8,600×11回
☆クレジット例 頭金¥0 初回¥12,100 2回目以降¥11,000×11回

●SHARP シャープコピーZ-50

小さく、カンタンで、美しい、パーソナルな複写機。
●適正濃度にコピーする自動露光(A・E)機能。
●４色モノカラーのコピーができます。
●アスファルトグレーとスノーホワイトの2機種。

標準価格 ~~¥129,000~~

☆クレジット例 頭金¥0 初回¥11,000 2回目以降¥9,900×11回

●RICOH My Ricopy M10

オフィスごとに、お店ごとに。ゆとりで使う理想のタイプ。
●名刺サイズからB4判。
●シルバーグレーとワインレッドの２機種。
●新開発のFEED方式によりシャープな画像。

本体標準価格 ~~¥298,000~~

☆クレジット例 頭金¥0 初回¥14,200 2回目以降¥12,100×23回

●NEC NEFAX-10

電話機内蔵タイプ。B4判も送り受けできる。
●コントラストを自動調整。青焼きや色地もOK。
●手軽なコピー機にもなる（５枚まで連続可）。

※取付調整費等は別途

標準価格 ~~¥367,000~~

☆クレジット例 頭金¥0 初回¥13,800 2回目以降¥10,500×35回

●SHARP FO-200W・G

写真の微妙な濃淡も鮮やかに送れるコンパクトなFAX。
●送信先の電話番号を本体のディスプレイで確認可。
●切り替えにより電話にもなります。
●ホワイト、グレーの２機種。※取付調整費等は別途

標準価格 ~~¥330,000~~

☆クレジット例 頭金¥0 初回¥11,200 2回目以降¥11,200×29回

●National Panafax UF5

１台３役、「ファクス」「電話」「コピー」、カンタン操作。
●ダイヤル不要のワンタッチオートダイヤル。
●留守でも自動受信。

※取付調整費等は別途

標準価格 ~~¥380,000~~

☆クレジット例 頭金¥0 初回¥12,290 2回目以降¥11,000×35回

バーゲン

話題のニューメディア、ハイブリット文字多重放送開始!!

――テレビで見られる新しい情報生活を文字多重アダプターで。

●National TU-842

見たい番組の文字画面がすぐ現われる、番組メモリー機能。目次画面がいつでもすぐに呼び出せる、目次メモリー機能。25機能ワイヤレスリモコン付

標準価格 ~~¥109,800~~
専用プリンター/TY-HP20K 標準価格 ~~¥59,800~~

●NEC TX-1000

メロディ機能内蔵、シンセ音楽によるカラオケBGMが楽しめる。パソコン接続端子実装、メモリーファイルが可能。ワイヤレスリモコン付。

標準価格 ~~¥99,800~~
専用プリンター/NTX-100…… 標準価格 ~~¥49,800~~

※文字多重アダプターご使用の際は、テレビ出力／入力端子付及びRGB対応21ピン端子付テレビが必要です。

●NEC PC-8801mkII FR／30特得セット

PC-8801FR/30(本体)…… ¥178,000
一流メーカー製14インチアナログカラーディスプレイ…… ¥89,800
5インチ2Dディスケット10枚…………………… ¥17,000

セット標準価格 ~~¥284,800~~
セット特価 **¥210,000**

★クレジット例 頭金¥0 初回¥8,400 2回目以降¥8,400×29回

今がチャンス

●富士通 FM77AV 特得セット

パソコンがオーディオ・ビジュアル・ツールに、総天然ショック。
FM-77AV-2(本体＋キーボード)…………… ¥158,000
一流メーカー製14インチアナログディスプレイ…………………… ¥49,800
3.5インチ2Dディスケット10枚………………… ¥17,500

セット標準価格 ~~¥225,000~~
セット特価（干共） **¥172,000**

☆クレジット例 頭金¥0 初回¥10,340 2回目以降¥8,300×23回

お知らせコーナー

MZクラブ会員募集中!!
会員になると無料でパソコン通信ネットワークがご利用できます。(電話料金のみご負担下さい。)
ECCS-NET開局!!
どなたでもLOG INできます。
TEL 03-255-7799

通信プロトコル

300ボー	：全２重	パリティチェック	：なし
ビット長	：８ビット	DEL受信	：無変換
CR受信	：CR＋LF	ストップビット長	：１ビット
CR送信	：CR	漢字コード	：JIS、シフトJIS、カナ
通信制御	：X制御		

お申し込みは
マルゼンムセン通販部へ

☎03-251-6393

1号店(ラジオセンター2F) ☎03-255-8976
2号店(万世ビル1F) ☎03-255-6963
3号店(万世ビル1F) ☎03-255-6962
4号店(ラジオ会館4F) ☎03-255-4386

●電話１本でOK／
●「商品先渡し・代金後払い」のマルゼンクレジットをご利用下さい。

ご購入金額の総額が30,000以上の場合は頭金ナシのクレジットをご利用になれます。手続き簡単、ボーナス併用／一括払いもOK／

―――お支払いは―――

現金書留 ※書留封筒は郵便局でお求め下さい。
〒101 東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
マルゼンムセン㈱通販部BM係

銀行振込
第一勧業銀行神田駅前支店
当座124307 丸善無線電機㈱

郵便振替
口座番号 東京6-93996 丸善無線電機㈱
※お名前・ご住所・電話番号・商品名を通信欄へ。

〈大阪支店〉
☎06-641-0110

地下鉄恵美須町 阪神高速 ナンバ 日本橋4丁目 堺筋 南海難波駅 ナンバシティ 高島屋 ヤマキワ マルゼンムセン

名古屋支店〈第1アメ横店〉
☎052-263-1626
名古屋支店〈第2アメ横店〉
☎052-263-6162

第2アメ横ビル 第1アメ横ビル 木町通 新天地通 地下鉄天満町駅

〈立川ターミナルビル店〉
☎0425-27-6211

丸井 高島屋 中武 伊勢丹 至高尾 中央線 立川駅 北口 至新宿 立川ターミナルビル6F

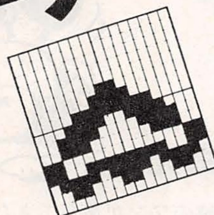
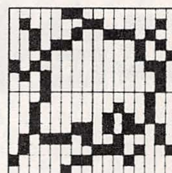
至上野 昭和通り 至千葉 テクノジョイ ECCSマルゼン(新本店ビル) ワシントンホテル 至新宿 1号店 ラジオセンター(2F) 4号店 旧本店ビル 神田川 2.3号店 万世ビル(1F)

テクノジョイ ECCS
〒101東京都千代田区神田佐久間町1-6-4
TEL 03-255-4911代

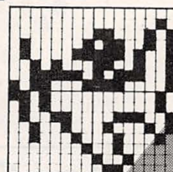
```
280 IF K$="6" THEN VX=1
290 CH$=CHARACTER$(X+VX,Y+VY)
300 IF CH$="▓" AND VY=-1 THEN VX=0:VY=1
310 IF CH$="▓" AND VY=1 THEN VX=0:VY=0
320 LOCATE X,Y:PRINT " ";
```



プログラムコーナー

BOM
BOM



BROOO
…!

本コーナーは，ロードがしやすい，短く，しかも楽しい内容のソフトを選んで掲載しています。手近にあるパソコンに入力してください。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〟というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr. Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。



プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を 400字づめの原稿用紙3枚～5枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，(変数表や，フローチャートはかならず付けてください)，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点などを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（例 N80SRベーシック)，ページ等，Ⓒメモリの容量，Ⓓマシン語を使用している場合はマシン語データの開始番地と終了番地も忘れずに書いておいてください。プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　**編集部**

★愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

ベーシックマスターJr./LII₂用

猿(さる)カニ合戦(がっせん)



★杉浦 臣光

ゲームの内容

猿カニ合戦の，猿が柿の木から柿を落とす場面をゲームにしただけです。

カニを操作して，猿の落とす柿を食べてください。赤い柿（●）を，目(ハサミの間)で取ると，体力が5増えます。青い柿はシブ柿で，取ると体力が5減りますが，これに当たる人は，まずいないでしょう。

あと，たまにPマークが落ちてきますが，それを取ると1面クリアです。

それから，猿のフン(I)が落ちてきますが，それに当たると体力が30も減ってしまうので，気を付けてください。ちなみに，パワーがなくなるとGAME OVERです。

操作方法

,と.でカニを左右に動かします。猿のフンが落ちてきたとき，スペース・キーを押すと，よけられますが，自分に当たりそうもないとき使うと，体力が5減ります。あと，1キーを押すと，ストップします。

プログラムについて

マルチ・ステートメントだらけで，

《第1表》変数表

X	カニの座標
X1	猿の座標
X2，Y2	柿などの座標
P	体力数
K	1＝柿，2＝シブ柿，3＝Pマーク
I，J	ループ用
S，H	スコア，ハイスコア
R	ラウンド数
C$	キャラ用
K1	柿などが落ちているか
Q，C	クリア用，カラー用

ERROR2がでやすいと思いますが，でたら空白をいっさいなくし，省略形で打ち込んでください。



編：どうです？ このゲームは。

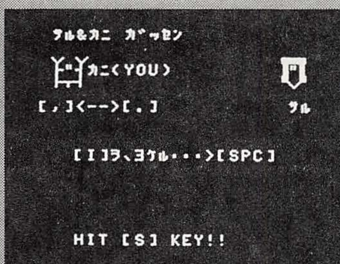
Dr.D：ウーム，まあ良くもなく，悪くもないと言ったところかな。

編：キャラクターのデザインはいいできですね。

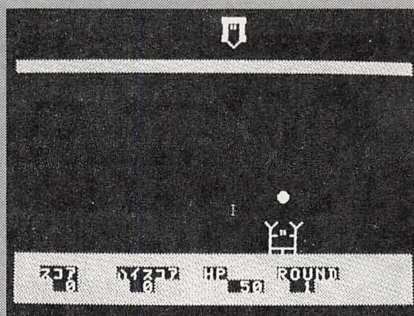
Dr.D：そうだな。プログラムのほうも悪いところは別にない。

編：ゲームのほうも多少変化を付けていますね。

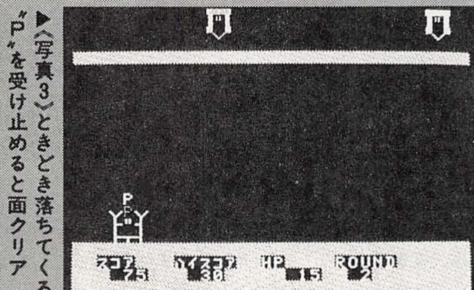
Dr.D：そうでなければ，たいくつなゲームになってしまう。



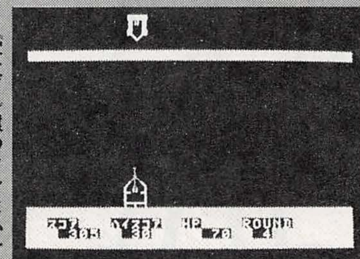
◀《写真1》猿カニ合戦のタイトルとキー操作説明



◀《写真2》落ちてくる柿をハサミの間でうまく受け止めよう！



▶《写真3》ときどき落ちてくる"P"を受け止めると面クリア



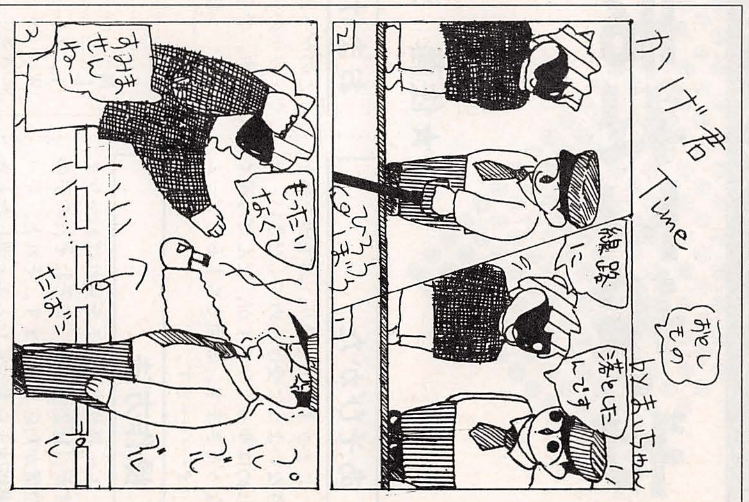
▶《写真4》猿のフンはハサミを閉じて受け止めないと体力が減るよ！

《OVER FLOW》新学期もはじまって，元気に遊んでいるかな？ そこのキミ，夏休みボケが直ってない!? 今月のOFでも読んで大いに笑い，ボケた頭をすっきりさせよう!!

猿カニ合戦のプログラム・リスト

```
  10 REM [[[[[ショキ]]]]]
  20 POKE $E892,1:LET C=$E890:LET H=0:RANDOMIZE :POKE $E891,$4
  30 DIM C$(10)
  40 LET C$(3)="P":LET C$(1)=CHR$($95):LET C$(2)=CHR$($95)
  50 LET C$(4)=CHR$($8F,$93,$8E,$A,8,8,8,$86,$22,$86,$A,8,8,8,1,$8,1,$E,1,$6)
  60 LET C$(5)=CHR$($8F,$8F,$8E,$A,8,8,8,$95,$90,$90,$A,8,8,8,$8C,$8C,$8D)
  70 LET C$(6)=CHR$($8A,$8B,$88,$A,8,8,8,$F5,$22,1,$9,$A,8,8,8,1,$8,1,$E,1,$6)
  80 LET C$(7)=CHR$(1,$C,1,$F,1,$3,$A,8,8,8,$F5,$22,$F2,$A,8,8,8,1,$8,$91,1,$6)
  90 LET C$(8)=CHR$($91,9,$91,$A,8,8,8,$8A,$22,$88,$A,8,8,8,$8A,$89,$88)
 100 LET C$(9)=CHR$($9D,$9D,$9D,$A,8,8,8,$9D,$9D,$9D,$A,8,8,8,$9D,$9D,$9D)
 110 LET C$(10)=CHR$($A0,$A0,$A0,$A,8,8,8,$A0,$A0,$A0,$A,8,8,8,$A0,$A0,$A0)
 120 REM [[[[START]]]]]
 130 CLEAR :LET CURSOR=1,3:POKE C,$05:PRINT "サル&カニ ガッセン"
 140 LET CURSOR=1,5:POKE C,$02:PRINT C$(8);:LET CURSOR=4,6:POKE C,$05:PRINT "カニ
(YOU)";
 150 LET CURSOR=20,5:POKE C,$06:PRINT C$(7);:LET CURSOR=21,9:POKE C,$03:PRINT "
サル";
 160 POKE C,$07:LET CURSOR=0,9:PRINT "[,](--)[.]";:LET CURSOR=3,13:PRINT "[I]ヲ、
ヨケル・・・)[SPC]";
 170 LET CURSOR=3,20:POKE C,$09:PRINT "HIT [S] KEY!!":IF INKEY$()"S" THEN GOTO
170
 180 LET P=50:LET S=0:LET R=1:MUSIC POトレミフソフミレト:CLEAR
 190 REM [[[[[GAME・START]]]]]
 200 LET X=10:LET K1=0:LET X1=0
 210 POKE C,$04:FOR I=0 TO 31:LET CURSOR=I,4:PRINT CHR$($9D);:NEXT I
 220 FOR I=19 TO 22:FOR J=0 TO 31:LET CURSOR=J,I:PRINT CHR$($9D);:NEXT J:NEXT I
 230 FOR I=4 TO 23:LET CURSOR=0,I:PRINT CHR$($9D);:LET CURSOR=31,I:PRINT CHR$($
9D);
 240 POKE C,$07:LET CURSOR=2,20:PRINT "スコア";:LET CURSOR=8,20:PRINT "ハイスコア";:LET
 CURSOR=15,20:PRINT "HP";:LET CURSOR=21,20:PRINT "ROUND";
 250 LET CURSOR=3,21:PRINT S;:LET CURSOR=9,21:PRINT H;:LET CURSOR=16,21:PRINT P
;:LET CURSOR=22,21:PRINT R;
 260 REM [[[[KEY]]]]]
 270 LET CURSOR=X,16:PRINT C$(10);
 280 IF INKEY$="," THEN IF X)0 THEN LET X=X-1:MUSIC PODラ
 290 IF INKEY$="." THEN IF X(29 THEN LET X=X+1:MUSIC PODラ
 300 IF INKEY$="1" THEN GOTO 780
 310 REM [[[[ソノタ]]]]]
 320 POKE C,$02:LET CURSOR=X,16:PRINT C$(8);
 330 LET CURSOR=3,21:POKE C,$07:PRINT S;
 340 LET CURSOR=16,21:POKE C,$04:PRINT CHR$($9D);:POKE C,$07:PRINT P;
 350 LET CURSOR=X1,0:PRINT C$(10);:LET X1=INT(RND(1)*29):POKE C,$6:LET CURSOR=X
1,0:PRINT C$(7);
 360 IF K1=0 THEN LET X2=X1+1:LET Y2=5:LET K1=1:GOSUB 470
 370 LET CURSOR=X2,Y2:PRINT " ":LET Y2=Y2+1:LET CURSOR=X2,Y2:IF CURSOR$=CHR$($2
2) THEN GOSUB 510
 380 IF CURSOR$=CHR$($91) THEN LET P=P-1:MUSIC Dラ:LET CURSOR=16,21:POKE C,$07:P
RINT P;
 390 IF Y2)18 THEN LET K1=0:GOTO 360
 400 IF K=2 THEN POKE C,$1:GOTO 420
 410 POKE C,$3
 420 LET CURSOR=X2,Y2:PRINT C$(K);
 430 IF RND(1)+.1*R)1 THEN GOTO 560
 440 IF P(1 THEN POKE C,$02:LET CURSOR=X,16:PRINT C$(9);:MUSIC DソトP5RRRPO:GOTO
630
 450 GOTO 260
 460 REM [[[[[オチルノハ ナニカ]]]]]
 470 IF RND(1)+.1*R)1 THEN LET K=2:RETURN
 480 IF RND(1)).1 THEN LET K=1:RETURN
 490 LET K=3:RETURN
 500 REM [[[[[トッタノハ ナニカ]]]]]
 510 IF K=1 THEN LET S=S+10:LET P=P+5:MUSIC POソラシラソ:IF P)999 THEN LET P=P-5
 520 IF K=2 THEN LET P=P-5:MUSIC PODラDソDラ
 530 IF K=3 THEN GOTO 690
 540 LET K1=0:GOTO 360
 550 REM [[[[[サルノ クソ]]]]]
 560 LET A=0:FOR I=5 TO 16:LET CURSOR=X1+1,I:POKE C,$06:PRINT "I";
 570 IF INKEY$=" " THEN IF A=0 THEN LET CURSOR=X,16:POKE C,$02:PRINT CHR$($8F,$
93,$8E);:MUSIC ソシ:LET A=1:LET P=P-5
 580 LET CURSOR=X1+1,I:PRINT " ";:NEXT I
 590 IF ((X=X1)+(X=X1+1)+(X=X1-1))*(A=0) THEN LET P=P-30:MUSIC DソDソDソDソDソ:GOTO
440
 600 IF ((X=X1)+(X=X1-1)+(X=X1+1))*(A=1) THEN MUSIC ソシソラ:LET S=S+30:LET P=P+5
 610 GOTO 440
 620 REM [[[[[GAME-OVER]]]]]
 630 MUSIC P1DラP5D#ソP1Dラ:CLEAR
 640 POKE C,$07:LET CURSOR=3,3:PRINT "GAME-OVER!!";:LET CURSOR=5,5:PRINT "PUSH
[S] KEY!!";:LET CURSOR=10,10:PRINT "SCORE";S
 650 IF H(S THEN LET H=S
 660 IF INKEY$()"S" THEN GOTO 660
 670 GOTO 180
 680 REM [[[[[CLEAR!!]]]]]
 690 LET Q=INT(RND(1)*4)+1
 700 ON Q GOSUB 730,740,750,760
 710 LET CURSOR=X1,0:POKE C,$02:PRINT C$(9);:MUSIC POソシP5RRR
 720 LET S=S+P*R:LET P=P+R*10:LET R=R+1:CLEAR :GOTO 200
 730 FOR I=15 TO 0 STEP -1:LET CURSOR=X1,I:PRINT C$(4);:MUSIC PODラソ:LET CURSOR=
X1,I:PRINT C$(10);:NEXT I:RETURN
 740 FOR I=29 TO X1 STEP -1:LET CURSOR=I,0:PRINT C$(5);:MUSIC PODラ:LET CURSOR=I
,0:PRINT C$(10);:NEXT I:RETURN
 750 LET CURSOR=X1,0:PRINT C$(6);:MUSIC PODソDラDソP9R:RETURN
 760 FOR I=0 TO 28:LET CURSOR=I,0:POKE C,$02:PRINT C$(8);:MUSIC PODソDシ:NEXT I:R
ETURN
 770 REM [[[[[STOP!]]]]]
 780 LET CURSOR=10,10:POKE C,$07:PRINT "STOP!!!";:MUSIC ソラシラソラシソラシソ
 790 IF INKEY$()"1" THEN GOTO 790
 800 LET CURSOR=10,10:PRINT "        ";:MUSIC シラソフミレト:GOTO 310
```

評…けっしてタバコの投げ捨てではない！（影）



by まいちゃん

★ハーッハッハッヒーヴヒ！　前ページのＯＦがおもしろすぎて死にそうだ！ ヒ，ヒッヒ〜〜。(東京都大田区・平社 仁15才)……【影：ウーム，ＯＦのあいさつ文がおもしろいとは，じつにおもしろい人だ。】

ざ・おてだま



★佐藤　圭

あそびかた

じょうずに手を操り，お手玉を落とさないように受け止めてください。はじめはゆっくりですが，だんだん速くなってきます。3回ミスするとゲーム・オーバーです。

操作方法

キー操作は，デモを見ればわかりますが，[1][2][3]のキーにそれぞれの手の位置が対応しています。それと，キー操作は玉を表示したときと消したときにできるので，ほとんど同時にきても，受けとめる順番さえまちがえなければ，ギリギリで受けとめることができるということを，なんとなく考えて遊んでください。

あと，書きわすれましたが，入力する前にＮＥＷＯＮ13を実行してください。

おまけ

このゲームは，昔はやったゲーム・ウォッチの「ＢＡＬＬ」を移植したものです。でも，なかなか遊べると思うので，ぜひ入力してみてください。

それと，ＮＥＷＯＮ７を実行後，ＰＯＫＥ&ＨＦＦＤ６，０を入力するとおもしろいことがおこりますよ。

《第１表》変数表

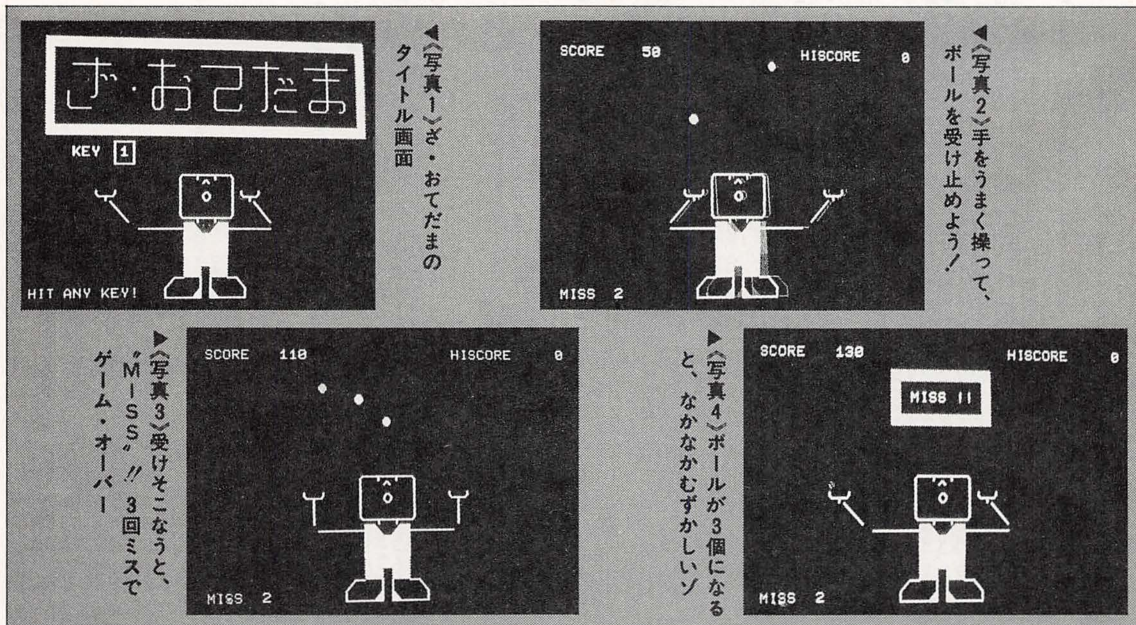
ＨＳ	ハイスコア
Ｓ	スコア
Ｍ	ミス
Ｌ	レベル（玉の数）
Ｉ，Ｊ	ループ用
Ｗ	時間かせぎ用
ＣＡ＄(　)	人のキャラクター
ＡＣ＄(　)	うでのキャラクター
ＨＬ(　)	手の位置記憶用
Ｋ	手の位置表示用
Ｉ＄	キースキャン用
Ｘ(　,　)	玉のＸ座標
Ｙ(　,　)	玉のＹ座標
Ｐ(　)	玉の位置
Ｖ(　)	玉の増加量
Ｇ(　)	玉の最大値



編：これはずいぶんと単純なゲームですね。

Dr.D：リストは短いが，まあゲーム・ウォッチが原作だからな。プログラムは，配列をうまく使っているところがあるな。それにしても，ただ単にゲーム・ウォッチのゲームを移植するというのでは，芸がないぞ。

編：４種類ぐらいのゲームが，一度にできたらすごいでしょうね。



◀《写真１》ざ・おてだまのタイトル画面

◀《写真２》手をうまく操って，ボールを受け止めよう！

▶《写真３》受けそこなうと，〝ＭＩＳＳ〟!! ３回ミスでゲーム・オーバー

▶《写真４》ボールが３個になると，なかなかむずかしいゾ

★わが神奈川県大和市は近藤真彦という偉大な人を生みました。（神奈川県大和市・麻己子命14才）……【**編**：わが千葉県も長嶋茂雄と編という偉大な人を生みました。後者の場合は，これから偉大になるのですが……。】

ざ・おてだまのプログラム・リスト

```
1 '-----------------------------------------------
2 '-----------        ｻﾞ ・ ｵﾃﾀﾞﾏ          -----------
3 '-----------        by Kei Sato.        -----------
4 '-----------        1986.7.15.          -----------
5 '-----------------------------------------------
6 '
100 '----------- ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ---------------------------------------------
110 CLS:SCREEN 0,,1:WIDTH 40:DEFINT A-Z:HS=0:M=0:S=0
120 DIM X(4,12),Y(4,12),CA$(12),HL(6),P(3),V(3),G(3)
130 AC$(1)="＼"+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(30)+"＼"
140 AC$(2)="|"+CHR$(29)+CHR$(30)+"|":AC$(3)="／"+CHR$(30)+"／":GOTO 580
150 '----------- ﾒｲﾝ ------------------------------------------------
160 CLS:W=200:GOSUB 380:GOSUB 470:GOSUB 410:K=2:GOSUB 340:GOSUB 450
170 FOR I=1 TO 3:P(I)=0:V(I)=1:NEXT:I=0
180 I=I+1:IF I=L+1 THEN I=1
190 LOCATE X(I,P(I)),Y(I,P(I)):PRINT " ":GOSUB 280:P(I)=P(I)+V(I)
200 IF P(I)=G(I)+1 THEN GOSUB 240
210 IF P(I)=0 THEN GOSUB 260
220 COLOR I+1:LOCATE X(I,P(I)),Y(I,P(I)):PRINT "●"
230 FOR J=0 TO W:NEXT:GOSUB 280:GOTO 180
240 IF SCREEN(X(I,G(I)),14)=145 THEN V(I)=-1:BEEP:S=S+10:GOSUB 380:GOTO 180
250 M=M+1:GOSUB 420:GOTO 160
260 IF SCREEN(X(I,1),14)=145 THEN V(I)=1:BEEP:S=S+10:GOSUB 380:GOTO 180
270 M=M+1:GOSUB 420:GOTO 160
280 '----------- ｷｰｽｷｬﾝ ---------------------------------------------
290 I$=INKEY$
300 IF I$="1" THEN K=1:GOSUB 340
310 IF I$="2" THEN K=2:GOSUB 340
320 IF I$="3" THEN K=3:GOSUB 340
330 RETURN
340 '----------- ｳﾃﾞ ﾋｮｳｼﾞ ------------------------------------------
350 LINE(7,14)-(15,16)," ",7,BF:LINE(23,14)-(31,16)," ",7,BF
360 COLOR 7:LOCATE HL(K),14:PRINT "└┘":LOCATE HL(K+3),14:PRINT "└┘"
370 LOCATE 9+K,16:PRINT AC$(K):LOCATE 25+K,16:PRINT AC$(K):RETURN
380 '----------- ｽｺｱ & ﾊｲｽｺｱ ----------------------------------------
390 W=W-10
400 COLOR 4:LOCATE 0,1:PRINT "SCORE";:COLOR 6:PRINT USING "######";S:RETURN
410 COLOR 4:LOCATE 27,1:PRINT "HISCORE";:COLOR 6:PRINT USING "######";HS:RETURN
420 '----------- ﾐｽ ------------------------------------------------
430 LINE(14,3)-(24,7),"※",5,B:COLOR 6:LOCATE 16,5:PRINT "MISS !!"
440 BEEP:BEEP:BEEP:FOR I=0 TO 2000:NEXT
450 COLOR 4:LOCATE 0,23:PRINT "MISS  ";:COLOR 6:PRINT USING "#";M
460 IF M=3 THEN 500 ELSE RETURN
470 '----------- ﾋﾄ ｦ ｶｸ ----------------------------------------------
480 COLOR 7:FOR I=1 TO 12:LOCATE 14,11+I:PRINT CA$(I):NEXT
490 LINE(12,17)-(16,17),"─",7:LINE(22,17)-(26,17),"─",7:RETURN
500 '----------- ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ------------------------------------------
510 LINE(4,2)-(35,11),"※",5,BF:LINE(5,3)-(34,10)," ",7,BF
520 COLOR 6:LOCATE 14,4:PRINT "GAME OVER !!"
530 IF S>HS THEN HS=S:GOTO 540 ELSE 560
540 COLOR 4:LOCATE 10,6:PRINT "YOUR SCORE IS TOP !!"
550 COLOR 6:LOCATE 13,7:PRINT USING "###### POINTS";HS
560 COLOR 3:LOCATE 11,9:INPUT "PLAY AGAIN (Y/N) ";A$
570 IF A$="Y" THEN S=0:M=0:GOTO 150 ELSE COLOR 7:CLS:END
580 '----------- ﾃﾞｰﾀ ﾖﾐｺﾐ ------------------------------------------
590 RESTORE 750:G(1)=11:G(2)=9:G(3)=7
600 FOR I=1 TO 3:FOR J=1 TO G(I):READ X(I,J),Y(I,J):NEXT:NEXT
610 FOR I=1 TO 6:READ HL(I):NEXT:FOR I=1 TO 12:READ CA$(I):NEXT
620 '----------- ﾃﾞﾓ ------------------------------------------------
630 COLOR 7:INPUT "ｵﾃﾀﾞﾏ ﾉ ｶｽﾞ (2ｺ,3ｺ) ",L:IF L=2 OR L=3 THEN 640 ELSE 630
640 CLS:COLOR 6:LOCATE 0,2
650 PRINT TAB(4)" ─┼─    ┼     ──┐ ┼    ─┼─ "
660 PRINT TAB(4)"   │ヽヽ  │ ヽ    │ │ヽヽ  ─┼─ "
670 PRINT TAB(4)"   │   . ┼─┐ ┌─┘ │┌─   │  "
680 PRINT TAB(4)"│  ノ   ││ │ │   │  ┌┼┐ "
690 PRINT TAB(4)"└──    ∪ ┘ └──┘ ノ└──  └┘ノ ":LINE(2,0)-(37,8),"※",5,B
700 COLOR 4:LOCATE 0,23:PRINT "HIT ANY KEY!":GOSUB 470
710 COLOR 7:LOCATE 0,9:PRINT TAB(9)"┌─┐":PRINT:PRINT TAB(9)"└─┘"
720 FOR K=1 TO 3:LOCATE 5,10:PRINT USING "KEY |#|";K:GOSUB 340
730 FOR I=1 TO 1000:NEXT:IF INKEY$="" THEN NEXT:GOTO 720 ELSE 150
740 '----------- ﾃﾞｰﾀ ------------------------------------------------
750 DATA 8,13,9,10,10,7,12,4,15,2,19,1,23,2,26,4,28,7,29,10,30,13
760 DATA 11,13,12,10,14,7,16,5,19,4,22,5,24,7,26,10,27,13
770 DATA 14,13,15,10,17,8,19,7,21,8,23,10,24,13  ,7,10,13,23,26,29
780 DATA "  ╭┬┬╮  ","  | ^ |  ","  | o |  "," |     | "
790 DATA "  ╰┬┬╯  ","  ◣ ◢  ","  ██████  ","  ██████  "
800 DATA "  ▒▒▒▒  ","  ▒▒ ▒▒  "," ／‾ || ‾＼ ","└──◢ ◣──┘"
```

★なんで，ＭＺ－2500のコーナーがあって，ＦＭ－77ＡＶのコーナーができないんだ!? ねえＫＡＧＥさん。(富山県下新川郡・ちゃが15才)……【影：Ｆ－ＢＡＳＩＣ Ver.3.3を使った作品をどしどし投稿してくれ…。】

ベーシックマスターレベルIIIマーク5/S1用

スプリング タワー
SPRING TOWER



★勝村　豊

内容

主人公「キヨシ君」が，脳みそモンスター「マモー」の住む塔に，盗まれた品々を取り返しに行く。武器は衝撃(しょうげき)波を発生するドアだけ。これを使って「マモー」をワープさせる。

遊びかた

ＴＩＭＥが，０になる前に全部拾えば面クリア。残りのＴＩＭＥは，10倍になってＳＣＯＲＥに加算される。ＴＩＭＥは10面周期で減少をくり返す。

「マモー」の性格は，20面と30面で変わる。性格とは，同じスプリングで何回もジャンプするとき，１～20面では３回目に追って来るが，20～30面で２回目，30面以降は１回で追って来る。

５面ごとにボーナス面になり，時間内に指輪を取りまくる。

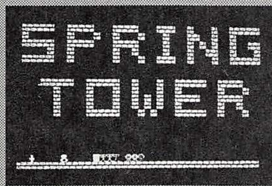
《第１表》キャラクターの得点

えんぴつ	100点(200点)
カギ	200点(400点)
金庫	300点(600点)
指輪	400点(800点)
マモー(衝撃波による)	200点(400点)

※(　)内は連続して拾った場合

《第２表》変数表

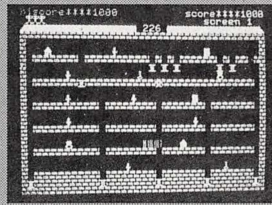
Ｈ(１～２)	マモーのＸ座標の移動方向
Ｍ(１～２)	マモーのＸ，Ｙの位置に，前にあった物のキャラクター・コード
ＰＯ＃	スコア
ＨＩＰＯ＃	ハイスコア
ＨＩ＄	ハイ・スコアラー
ＳＣ	面数
ＳＤ	面パターン
Ｔ	タイム
ＴＭ	タイムの減少
ＬＥ	キヨシ君の数



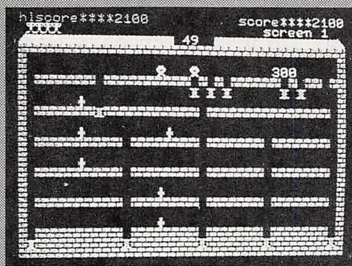
▲《写真１》ＳＰＲＩＮＧ　ＴＯＷＥＲのタイトル画面



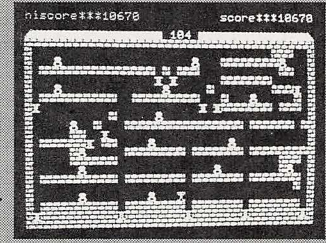
◀《写真２》キー操作，およびゲームの説明画面



◀《写真３》時間内にすべてのアイテムを



▼《写真４》マモーの追いかけをふりきって面クリア！



▶《写真５》５面ごとのボーナス・ステージ。時間内に指輪を取りまくれ！

《リスト１》POKE変換のプログラム・リスト

```
10 POKE&HFFD7,1:WIDTH40
20 CLS:LOCATE 8,10:PRINT"I.G data program loading"
30 LOAD"",R
```

《リスト２》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 SCREEN ,,1:WIDTH40:POKE&HFFE9,1:CLS:LOCATE 12,10:PRINT"I.G data writing"
20 P=&HA000:D=&HFFEA:DIM C(14)
30 POKE D,7:FOR I=P TO P+8:POKE I,0:NEXT
40 FOR A=1 TO 14:READ I$:C(A)=ASC(I$)
50 C=1:GOSUB110:C=2:GOSUB110
60 C=4:GOSUB110:NEXT:POKE&HFFE9,0:
70 POKE&H116,32:RESTORE140
80 FOR A=I TO 14:READ I$:LOCATE A,1:PRINTI$
90 FOR B=1 TO 3:READ C$:NEXT
100 NEXT:COLOR 7:POKE&HFFD7,1:LOCATE 10,10:PRINT"main program loading":LOAD"",R
110 POKE D,C:READ A$:M=1:FOR E=P+C(A)*8 TO P+C(A)*8+7
120 POKE E,VAL("&H"+MID$(A$,M,2)):M=M+2:NEXT:RETURN
130 '   CHR      B L U E          R E D            G R E E N
140 DATA"$",2020202020202020,8888888888888888,8282828282828282
150 DATA"■",6008000003400000,EBFBFB005FDFDF00,1000000080000000
160 DATA"*",3C00181818100C3,81997E00000000C3,BD99420000024C3
170 DATA"@",3C56AB8118000042,3C6AD5A53C1866A5,3C4281C342241800
180 DATA"-",00FF2418241824FF,0000241824182400,00FF2418241824FF
190 DATA"E",1818181818181818,0000004266420000,181818183C181818
200 DATA"A",000000AA55000000,183C7EFF75242424,183C7EFFDFDBDBDB
210 DATA"B",0000000000000000,1808180808083C423C,18081808083C423C
220 DATA"C",006C6C6C446C6C00,FE929292BA9292FE,FEFEFEFED6D6D6FE
230 DATA"D",3C7E3C1800000000,245A663C7EC3C37E,3C7E7E3C7EC3C37E
240 DATA"X",0000020609191966,03060E1E3979D9E9,0001010106062619
250 DATA"Z",0000406090989866,C060707B9C9E9B67,0080808060606498
260 DATA"Y",0066666699999966,0066666699999966,0099999966666699
270 DATA" ",0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
```

★ＡＶＧやＲＰＧが解けない人へ!!さっそく塩酸をかけよう。みるみるうちに解けていく。(静岡市・前田孝信13才)……【編：日当たりのいいところにだして，ジ～ッと待っているのもいいかもね。】

操作方法

キヨシ君は[4][6]キーで左右移動，スペース・キーで衝撃波を発生させる。

衝撃波は，ドアの前に立ち，ドアの反対側からマモーが来たときに有効。

スプリングの上に乗ると，自動的にジャンプし，[4][6]を押すまでジャンプを続ける。また，下降中は左右移動ができない。

マモーの追いかけは，同じ床にいるとまっすぐキヨシに向かって来る。

スプリングでジャンプ中は，上昇中にキヨシとY座標が一致したときに追って来る。また，1～3回その場ジャンプすると，キヨシが移動した方向の床へすぐ上陸する。

プログラムについて

リストは3本からなり，**リスト1**がPOKE変換のプログラム・リスト，**リスト2**がキャラクター定義，**リスト3**がメイン・プログラムです。

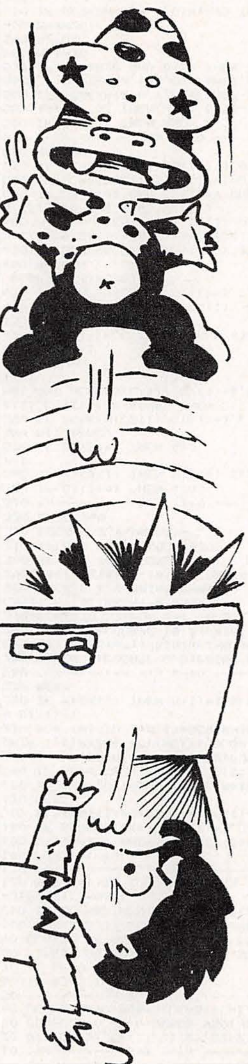
リスト1をロード，ランすると自動的に**リスト2**をロードし，また，ランすると，**リスト3**をロードします。

《リスト3》メインのプログラム・リスト

```
10 '---------- ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ----------
20 DIM CX(2),CY(2),D1(2),D2(2),H(2),C(2),M(2):SCREEN 0,,1:WIDTH40:A$="*   @"
30 CONSOLE 0,25,0:GOSUB 950:HIPO#=1000:HI$="MARK5":RANDOMIZE(TIME/3)
40 GOSUB 1490:PO#=0:LE=5:SC=1:SD=0:TM=1
50 '---------- ﾒﾝ  ﾊﾝﾃｲ ----------
60 IF SD=2 THEN SD=0
70 IF LE=0 THEN 1280
80 TIME$="00:00:00":CW=0:IF SC=INT(SC/5)*5 THEN GOSUB 1740
90 CLS:COLOR RND*6+1:LOCATE 15,10:PRINT"screen ";SC
100 POKE278,32:LOCATE 11,12:PRINT"@";:COLOR RND*6+1:PRINT" / ｾｲｶｸ = ";
110 IF SC>30 THEN CO=1:PRINT"ﾋﾞﾝｶﾝ" ELSE IF SC>20 THEN CO=2:PRINT"ﾌ ｯ ｳ" ELSE CO
=3:PRINT"ﾄﾞﾝｶﾝ"
120 FOR I=1 TO 1000:NEXT:CLS
130 '---------- ｼｮｷ ｶﾞﾒﾝ ----------
140 FOR I=1 TO 2
150 CX(I)=INT(RND*35)+2:CY(I)=INT(RND*15)+4
160 IF SCREEN(CX(I),CY(I)+1,0)=&H87 THEN D1(I)=1:D2(I)=1:M(I)=SCREEN(CX(I),CY(I)
,0) ELSE D1(I)=0:D2(I)=0:M(I)=&H20
170 NEXT
180 X=20:Y=20:T=260-TM*10:M=&H20:D=2:S=0
190 IF SD=0 THEN RESTORE 2150 ELSE RESTORE 2370
200 PRINT:PRINT:POKE278,32:FOR I=1 TO 22:READ A$:PRINTA$:NEXT:FOR I=1 TO LE-1:LO
CATE I,1:PRINT"*";:NEXT:COLOR 3:LOCATE 29,1:PRINT"screen";SC
210 FOR I=1 TO 2:M(I)=SCREEN(CX(I),CY(I),0):IF SCREEN (CX(I),CY(I)+1,0)=&H87 THE
N D1(I)=1
220 IF X>CX(I) THEN H(I)=1 ELSE H(I)=-1
230 NEXT
240 '---------- ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ----------
250 COLOR 2:LOCATE 0,0:PRINT"hiscore";:PRINTUSING"**######";HIPO#;:COLOR 1:PRINT
SPC(11);"score";:PRINTUSING"**######";PO#
260 COLOR 6:LOCATE 18,2:PRINTT-TIME:IF TIME>T THEN 1280
270 POKE278,32:FOR I=1 TO 2:LOCATE CX(I),CY(I):PRINT CHR$(M(I)):GOSUB340:LOCATE
CX(I),CY(I):PRINT"@":NEXT
280 LOCATE X,Y:PRINT CHR$(M)
290 I$=INKEY$:IF I$<>"" AND D<>0 THEN GOSUB 530
300 IF D=1 THEN GOSUB 600
310 IF D=0 THEN GOSUB 630
320 LOCATE X,Y:PRINT"*"
330 GOTO 260
340 '---------- ﾏﾓｰ ｲﾄﾞｳ ----------
350 IF D1(I)=1 THEN 470
360 IF X>CX(I) THEN H(I)=1 ELSE IF X=CX(I) AND C(I)>=CO THEN C(I)=CO-1 ELSE H(I)
=-1
370 IF D2(I)=1 THEN 410
380 M(I)=&H20
390 IF SCREEN(CX(I),CY(I)+1,0)=&H87 THEN C(I)=0:D2(I)=1:D1(I)=1 ELSE IF SCREEN(C
X(I),CY(I)+1,0)=&H95 THEN C(I)=C(I)+1:D2(I)=1 ELSE IF SCREEN(CX(I),CY(I)+1,0)>=&
H41 AND SCREEN(CX(I),CY(I)+1,0)<=&H46 THEN C(I)=0:D2(I)=1:D1(I)=1 ELSE CY(I)=CY(
I)+1
400 RETURN
410 D2(I)=1
420 IF C(I)>=CO THEN GOSUB 470
430 M(I)=&H20
440 IF Y=CY(I) AND X<>CX(I) THEN GOSUB 470
450 IF SCREEN(CX(I),CY(I)-1,0)=&H87 OR SCREEN(CX(I),CY(I)-1,0)=&H95 THEN D2(I)=0
 ELSE CY(I)=CY(I)-1
460 RETURN
470 IF SCREEN(CX(I)+H(I),CY(I),0)<>&H87 AND SCREEN(CX(I)+H(I),CY(I),0)<>&H95 THE
N C(I)=0:CX(I)=CX(I)+H(I):D2(I)=0:D1(I)=1 ELSE RETURN
480 M(I)=SCREEN(CX(I),CY(I),0):IF M(I)=&H40 THEN FOR J=1 TO 2:IF J<>I THEN M(I)=
M(J):GOTO 490 ELSE NEXT J
490 IF CX(I)=X AND CY(I)=Y AND SCREEN(X,Y+1,0)=&H87 THEN LE=LE-1:RETURN 50
500 IF SCREEN(CX(I),CY(I)+1,0)=&H20 THEN D1(I)=0:D2(I)=0:M(I)=&H20
510 IF SCREEN(CX(I),CY(I)+1,0)=&H95 THEN D1(I)=0:D2(I)=1
520 RETURN
530 '---------- ｷﾖｼ ｲﾄﾞｳ ----------
540 IF I$=" " THEN 660
550 IF I$="4" THEN H=-1 ELSE IF I$="6" THEN H=1 ELSE IF D=2 THEN RETURN
560 IF SCREEN(X+H,Y,0)<>&H87 THEN X=X+H:M=SCREEN(X,Y,0):D=2:H=0
565 IF SCREEN(X,Y+1,0)<>&H87 AND D=2 THEN D=0
570 IF M<>&H20 AND D<>0 THEN 780
580 M=&H20
590 RETURN
600 M=&H20
610 IF SCREEN(X,Y-1,0)=&H95 THEN D=0 ELSE IF SCREEN(X,Y-1,0)=&H87 THEN D=0 ELSE
Y=Y-1
620 RETURN
630 M=&H20
640 IF SCREEN(X,Y+1,0)=&H95 THEN D=1 ELSE IF SCREEN(X,Y+1,0)=&H87 THEN D=2 ELSE
Y=Y+1
650 RETURN
660 '---------- ｼｮｳｹﾞｷﾊ ----------
670 IF SCREEN(X+1,Y,0)<>&H45 AND SCREEN(X-1,Y,0)<>&H45 THEN RETURN
680 IF SCREEN(X+1,Y,0)=&H45 THEN H=1:H1=1 ELSE IF SCREEN(X-1,Y,0)=&H45 THEN H=-1
:H1=-5
690 X1=X+H:P=0
700 FOR I=1 TO 5
710 LOCATE X1,Y:PRINT" ":X1=X1+H:LOCATE X1,Y:PRINT"$"
720 FOR J=1 TO 2
730 IF X1=CX(J) AND Y=CY(J) THEN P=P+200:CX(J)=INT(RND*35)+2:CY(J)=INT(RND*15)+4
:M(J)=SCREEN(CX(J),CY(J),0):D1(J)=0:D2(J)=0:IF SCREEN(CX(J),CY(J)+1,0)=&H87 THEN
 D1(J)=1:D2(J)=1
740 NEXT J,I:LOCATE X1,Y:PRINT" "
750 COLOR 4:LOCATE X+H1,Y:PRINTP:PO#=PO#+P
760 FOR I=1 TO 500:NEXT:LOCATE X+H1,Y:PRINT"     ":IF PO#>HIPO# THEN HIPO#=PO#
770 RETURN 250
780 '---------- ｶ ｻ ﾅ ﾘ ----------
790 IF M=&H45 THEN GOTO 590
800 IF M=&H40 THEN LE=LE-1:RETURN 50
810 IF S=M THEN B=2 ELSE B=1
820 COLOR 5:LOCATE X,Y:PRINT (M-&H40)*100*B:PO#=PO#+(M-&H40)*100*B:S=M:M=&H20
830 IF PO#>HIPO# THEN HIPO#=PO#
840 CW=CW+1:IF CW=8 THEN 870
850 FOR I=1 TO 500:NEXT:LOCATE X,Y:PRINT"    "
860 RETURN 250
870 '---------- ﾒﾝ ｸﾘｱ ----------
880 T1=TIME:SC=SC+1:SD=SD+1:TM=TM+1:FOR I=1 TO 500:NEXT:IF TM=11 THEN TM=1
890 FOR I=T-T1 TO 0 STEP -1
900 COLOR 6:LOCATE 18,2:PRINTI
910 PO#=PO#+10
920 COLOR 2:LOCATE 0,0:COLOR 1:PRINTSPC(26);"score";:PRINTUSING"**######";PO#
930 NEXT I:IF PO#>=HIPO# THEN HIPO#=PO#
940 FOR I=1 TO 500:NEXT:RETURN 50
950 '---------- ｵｰﾌﾟﾆﾝｸﾞ ----------
960 POKE278,32
970 LOCATE 0,2
980 PRINT" ■■■■ ■■■■  ■■■■ ■■■ ■  ■ ■■■■"
990 PRINT" ■    ■  ■  ■   ■  ■■ ■ ■ "
1000 PRINT" ■■■■ ■■■■  ■■■   ■  ■ ■ ■ ■ ■■"
1010 PRINT"    ■ ■    ■ ■   ■  ■ ■■ ■  ■"
1020 PRINT" ■■■■ ■     ■  ■ ■■■ ■  ■ ■■■■":PRINT:PRINT
1030 PRINT"     ■■■■ ■■■■ ■  ■ ■■■■ ■■■ "
1040 PRINT"      ■   ■  ■ ■  ■ ■   ■  ■"
1050 PRINT"      ■   ■  ■ ■ ■ ■ ■■■  ■■■ "
1060 PRINT"      ■   ■  ■ ■■ ■ ■   ■ ■ "
1070 PRINT"      ■   ■■■■  ■ ■  ■■■■ ■  ■"
1080 LOCATE 34,19:PRINTA$
1090 LOCATE 0,20:PRINTSTRING$(39,"■")
1100 LOCATE 0,19:PRINT"  E    D    C    B    A"
1110 FOR I=34 TO 23 STEP -1
1120 LOCATE I+1,19:PRINT"     "
1130 LOCATE I,19:PRINTA$
1140 FOR J=1 TO 50:NEXT J,I
1150 FOR I=22 TO 3 STEP -1
1160 LOCATE I+1,19:PRINT"     "
1170 IF SCREEN(I,19,0)<>&H20 THEN COLOR 5:LOCATE I,19:PRINT(SCREEN(I,19,0)-&H40)
*100:POKE278,32:FOR K=1 TO 100:NEXT K
1180 LOCATE I,19:PRINTA$
1190 FOR J=1 TO 50:NEXT J,I
1200 LOCATE 1,19:PRINT"*E  @";:COLOR 6:PRINT"        [hit spacekey]":POKE278,32
1210 FOR I=1 TO 500:NEXT I
1220 FOR I=3 TO 8
1230 LOCATE I,19:PRINT"$":FOR J=1 TO 50:NEXT J:LOCATE I,19:PRINT" "
1240 NEXT I
1250 COLOR 4:LOCATE 3,19:PRINT" 200     "
1260 FOR I=1 TO 500:NEXT I
1270 RETURN
1280 '---------- ｴﾝﾃﾞｨﾝｸﾞ ----------
1290 CLS:POKE278,32
1300 LOCATE 0,2
1310 PRINT"        ■■■■ ■■■ ■ ■ ■■■■ "
1320 PRINT"        ■    ■  ■ ■■ ■■ ■   "
```

★なす漬をたくさん食べて，歯を黒くし，みんなにいやがらせをするのは僕だけじゃない…はず。（宮城県宮城町・相沢英之）……【**影**：子どものころ，野いちごをたくさん食べて，口のまわりを黒くしたものだ。】

```
1330 PRINT"        ■ ■■■  ■■■■■  ■ ■ ■  ■■■■  "
1340 PRINT"        ■  ■   ■   ■  ■ ■ ■  ■     "
1350 PRINT"        ■■■■■  ■   ■  ■ ■ ■  ■■■■■ ":PRINT:PRINT
1360 PRINT"        ■■■■■  ■■■■■  ■■■■■  ■■■■■ "
1370 PRINT"        ■   ■  ■   ■  ■      ■   ■ "
1380 PRINT"        ■   ■  ■   ■  ■■■■■  ■■■■  "
1390 PRINT"        ■   ■   ■ ■   ■      ■  ■  "
1400 PRINT"        ■■■■■    ■    ■■■■■  ■   ■ "
1410 IF HIPO#()PO# THEN 1450
1420 COLOR 1:LOCATE 12,15:PRINT"you make hiscore"
1430 COLOR 3:LOCATE 9,16:PRINT"please input your name"
1440 COLOR 4:LOCATE 18,17:INPUT HI$:HI$=LEFT$(HI$,5)
1450 COLOR 5:LOCATE 10,19:PRINT"your score·····";PO#
1460 COLOR 3:LOCATE 10,21:PRINT"hiscore········";HIPO#
1470 COLOR 2:LOCATE 10,22:PRINT"hiscorer·······";HI$
1480 I$=INKEY$:IF I$="Y" THEN 40 ELSE IF I$="" THEN COLOR RND*14:LOCATE 14,23:PR
INT"[replay Y]":GOTO1480 ELSE END
1490 '---------- ﾙｰﾙ ﾉ ｾﾂﾒｲ --------
1500 POKE278,32
1510 LOCATE 0,21:PRINTSTRING$(39,"■")
1520 FOR I=1 TO 22:PRINT"■";SPC(37);"■":NEXT I
1530 PRINTSTRING$(39,"■")
1540 COLOR 5:LOCATE 9,1:PRINT "[key  work]          [jump]"
1550 LOCATE 9,3:PRINT"┌─          ┌─           ^"
1560 LOCATE 3,4:PRINT"[left]|4|<-";:POKE278,32:PRINT"*";:COLOR 5:PRINT"->|6|[rig
ht]   ";:POKE278,32:PRINT"*";:COLOR 5:PRINT"<--"
1570 LOCATE 9,5:PRINT"└─          └─          ";:POKE278,32:PRINT"■-■■■";:COLOR 5:LO
CATE 1,6:PRINT"o jump ﾉﾄｷﾊ up ﾉﾄｷﾀﾞｹｳｺﾞｹﾙ."
1580 POKE278,32:PRINTSTRING$(39,"■")
1590 COLOR 4:LOCATE 11,8:PRINT "[ｼｮｳｹﾞｷﾊﾝ]":POKE278,32
1600 LOCATE 1,10:PRINT"  *E $";:COLOR 4:PRINT"->";:POKE278,32:PRINT"@";:COLOR 4:
PRINT"····· 200 ﾃﾝ"
1610 POKE278,32:LOCATE 1,11:PRINT"  ■■■■■■■■"
1620 COLOR 4:LOCATE 26,10:PRINT"o ﾄﾋﾞﾉﾜｷﾆﾀﾃﾁ."
1630 LOCATE 26,11:PRINT" spaceﾃﾞｽ.":LOCATE 1,12:PRINT"        ﾋﾞｺｰﾙ":POKE278,32
1640 PRINTSTRING$(39,"■")
1650 COLOR 6:LOCATE 3,14:PRINT"  [out]         [safe]        [ｵｲｶｹ]":POKE278,32
1660 LOCATE 1,16:PRINT"    *";:COLOR 6:PRINT"<-";:POKE278,32:PRINT"@         ";"■
■■■      @";:COLOR 6:PRINT"->";:POKE278,32:PRINT"@  *"
1670 LOCATE 1,17:PRINT"    ■■■■         ";:COLOR 6:PRINT"^          ";:POKE278,32:PR
INT"   ■";:COLOR 6:PRINT"^";:POKE278,32:PRINT"■■■■ ■"
1680 POKE278,32:LOCATE 1,18:PRINT"              @          @"
1690 COLOR 6:LOCATE 1,19:PRINT"     time=  0       ";:POKE278,32:PRINT"■■-■■■"
1700 PRINTSTRING$(39,"■")
1710 LOCATE 1,21:PRINT" *      @    A    B    C    D":COLOR 3
1720 LOCATE 1,22:PRINT"ｷﾖｼ  ﾏﾓｰ  100  200  300  400 ﾚﾝｿﾞｸ=×2"
1730 IF INKEY$()"" THEN RETURN ELSE LOCATE 14,23:COLOR RND*14:PRINT"[hit anykey]
":GOTO 1730
1740 '---------- ﾎﾞｰﾅｽ ﾒﾝ ----------
1750 CLS:COLOR RND*6+1:LOCATE 15,10:PRINT"screen ";SC
1760 COLOR RND*6+1:LOCATE 15,12:PRINT"ﾎﾞｰﾅｽ ﾁｬﾝｽ"
1770 FOR I=1 TO 1000:NEXT:CLS
1780 X=20:Y=20:T=110:M=&H20:BP=0
1790 RESTORE 2590
1800 PRINT:PRINT:POKE278,32:FOR I=1 TO 22:READ A$:PRINTA$:NEXT
1810 COLOR 2:LOCATE 0,0:PRINT"hiscore";:PRINTUSING"**#######";HIPO#;:COLOR 1:PRIN
TSPC(11);"score";:PRINTUSING"**#######";PO#
1820 COLOR 6:LOCATE 18,2:PRINTT-TIME:IF TIME)T THEN 2020
1830 POKE278,32:LOCATE X,Y:PRINT CHR$(M)
1840 I$=INKEY$:IF I$()"" AND D()0 THEN GOSUB 1890
1850 IF D=1 THEN GOSUB 1940
1860 IF D=0 THEN GOSUB 1970
1870 LOCATE X,Y:PRINT"*"
1880 GOTO 1820
1890 IF I$="4" THEN H=-1 ELSE IF I$="6" THEN H=1 ELSE IF D=2 THEN RETURN
1900 IF SCREEN(X+H,Y,0)()&H87 THEN X=X+H:M=SCREEN(X,Y,0):D=2:H=0
1910 IF M()&H20 THEN 2000
1920 M=&H20:IF SCREEN(X,Y+1,0)()&H87 AND D=2 THEN D=0
1930 RETURN
1940 M=&H20
1950 IF SCREEN(X,Y-1,0)=&H95 THEN D=0 ELSE IF SCREEN(X,Y-1,0)=&H87 THEN D=0 ELSE
 Y=Y-1
1960 RETURN
1970 M=&H20
1980 IF SCREEN(X,Y+1,0)=&H95 THEN D=1 ELSE IF SCREEN(X,Y+1,0)=&H87 THEN D=2 ELSE
 Y=Y+1
1990 RETURN
2000 BP=BP+1:M=&H20
2010 IF BP=16 THEN 2020:ELSE RETURN
2020 FOR I=1 TO 500:NEXT
2030 CLS
2040 COLOR 3:LOCATE 14,5:PRINT"ﾄｯﾀ ﾕﾋﾞﾜ =";BP
2050 COLOR 5:LOCATE 13,7:PRINT"ﾄｸﾃﾝ =";BP;"× 400"
2060 COLOR 4:LOCATE 18,10:PRINTBP*400
2070 COLOR 1:LOCATE 18,12:PRINT PO#
2080 FOR I=1 TO 500:NEXT
2090 FOR I=BP*400 TO 0 STEP-100
2100 COLOR 4:LOCATE 18,10:PRINT I:PO#=PO#+100:COLOR 1:LOCATE 18,12:PRINTPO#
2110 NEXT:IF HIPO#(PO# THEN HIPO#=PO#
2120 FOR I=1 TO 2000:NEXT
2130 SC=SC+1:TM=TM+1:RETURN 80
2140 '----------- ﾃﾞｰﾀ -----------
2150 DATA "XYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYZ"
2160 DATA "■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
2170 DATA "■                                     ■"
2180 DATA "■   A          E             C        ■"
2190 DATA "■ ■■■■■■■■ ■■■■■■■■■■ ■ ■ ■■■■■ ■ ■■■ ■"
2200 DATA "■                  - -        - -     ■"
2210 DATA "■      E           B          D       ■"
2220 DATA "■ ■■■■■■-■■■■■■■■ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■ ■"
2230 DATA "■                                     ■"
2240 DATA "■      E         E         C          ■"
2250 DATA "■ ■■■■■■■■■ ■■■■■■■■ ■■■■■■■ ■■■■■■■ ■"
2260 DATA "■                                     ■"
2270 DATA "■      E             E                ■"
2280 DATA "■ ■■■■■■■■■ ■■■■■■■■ ■■■■■■■ ■■■■■■■ ■"
2290 DATA "■                                     ■"
2300 DATA "■     D         E          A          ■"
2310 DATA "■ ■■■■■■■■■ ■■■■■■■■ ■■■■■■■ ■■■■■■■ ■"
2320 DATA "■                                     ■"
2330 DATA "■               E             B       ■"
2340 DATA "■ ■■■■■■■■■ ■■■■■■■■ ■■■■■■■ ■■■■■■■ ■"
2350 DATA "■-■■■■■■■■■-■■■■■■■■-■■■■■■■-■■■■■■■-■"
2360 DATA "■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
2370 DATA "XYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYZ"
2380 DATA "■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
2390 DATA "■                                     ■"
2400 DATA "■   A          E             A        ■"
2410 DATA "■ ■■■■■■■■ ■■■■■■■■■■ ■■ ■ ■■■■■■ ■■■ ■"
2420 DATA "■                         - -         ■"
2430 DATA "■   C          E        ■        D    ■"
2440 DATA "■ ■■■■■■■■■  ■■■■■■■■ ■■■■■■■ ■■■■■■ ■"
2450 DATA "■-                      -             ■"
2460 DATA "■        ■           E                ■"
2470 DATA "■      E       - -■■■■■■■■■■ ■■■■■■■ ■"
2480 DATA "■ ■■■■■■■■                            ■"
2490 DATA "■ ■■ B          E        E            ■"
2500 DATA "■  ■■■■■■■■■ ■■■■■■■■ ■■■■■■■ ■■■■■■ ■"
2510 DATA "■                                     ■"
2520 DATA "■              E        B       E     ■"
2530 DATA "■ ■■■■■■■■■ ■■■■■■■■ ■■■■■■■ ■■■■■■■ ■"
2540 DATA "■                                     ■"
2550 DATA "■     C          E            D       ■"
2560 DATA "■ ■■■■■■■■■ ■■■■■■■■ ■■■■■■■ ■■■■■■■ ■"
2570 DATA "■-■■■■■■■■■-■■■■■■■■-■■■■■■■-■■■■■■■-■"
2580 DATA "■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
2590 DATA "XYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYYZ"
2600 DATA "■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
2610 DATA "■                               ■■■  ■"
2620 DATA "■   D               D     ■■■■■■■D  ■"
2630 DATA "■ ■■■■■■■■■■■■■■■ ■ ■■■       ■■■  ■"
2640 DATA "■                 - -     ■■■■■■■    ■"
2650 DATA "■    D          D      ■       ■■■-  ■"
2660 DATA "■ ■■■■■■■■■ ■■■■■■■■ ■■■  ■ D  ■■■■ ■"
2670 DATA "■-                    - -■■■■■■■■■■■ ■"
2680 DATA "■          ■     D                   ■"
2690 DATA "■     D ■    ■■■■■■■■■■■■ ■■■■■■■■■■ ■"
2700 DATA "■     ■■  -                          ■"
2710 DATA "■ ■■■■■-  ■■     D        D          ■"
2720 DATA "■    ■D                              ■"
2730 DATA "■    ■■■■■■                          ■"
2740 DATA "■     D                  D       ■D  ■"
2750 DATA "■ ■■■■■■■■■ ■■■■■■■■ ■■■■■■■ ■■■■■■■ ■"
2760 DATA "■                                     ■"
2770 DATA "■     D           D                  ■"
2780 DATA "■ ■■■■■■■■■ ■■■■■■■■ ■■■■■■■ ■■■■■■■ ■"
2790 DATA "■-■■■■■■■■■-■■■■■■■■-■■■■■■■-■■■■■■■-■"
2800 DATA "■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■"
```



★このごろＯＦを読むと，読者の笑い声がうるさくて，字が読めない。(福島市・**菅野雄二12才**)……【**編**：よかったですね，影さんがうるさくて字が読めないんじゃなくて。】

バトリング
BATTLING 3

ジャンケンポン！

★HYO！

物語

その昔，カメ族とペンギン族の戦争が起こりました。そのときに，共に1匹ずつ捕虜（ほりょ）にしました。戦いで残っているのは共に4匹だけで，1匹でも見捨てるわけにはいきません。

そこで，捕虜を救出することになりました。

遊びかた

2人用です。"RUN" させるといきなりゲームがはじまります。

コントローラーⅠでペンギン族を，Ⅱでカメ族を操作します。それぞれ影が付いている動物を✚ボタンで移動させ，Ⓐ，Ⓑボタンを押すことによって，影を移動させます。

影が付いているもの同士ぶつかると，ジャンケンで戦います。ジャンケンのだしかたはカーソルの上がチョキ，右がパー，左がグーです。

負けた者は仲間によって村八分にされてしまいます。

味方の捕虜のところへ行き，早く連れもどしたほうの勝ちとなります。

再プレイは，何かキーを押してください。

▲〈写真1〉戦闘モードに入ったゾ。セーノ，ジャンケンポン！

テクニック

○捕虜を助けに行くヤツは2匹，捕虜を守るヤツは2匹，などと作戦をたてよう。

○影をうまく移動させ，戦いをさけたり，フェイント攻撃をしよう。

○村八分のヤツを画面に残し，多くいるように見せよう。(ばれやすいけど…)

○その他，リンチ，捕虜移しなど，いろいろあります。自分たちで見つけてみてください。

リストの20行の①，②，③，④は，キャラクター・テーブルBのE0，E1，E2，E3です。

打ち込みかたは，E0の場合を例にあげると，KEY1，CHR$(184)と打ち，RETURNキーを押します。そうすればF1を押すごとにE0のキャラがでます。

同じように，KEY2，CHR$(185)，KEY3，CHR$(186)，KEY4，CHR$(187)とそれぞれ入力してください。

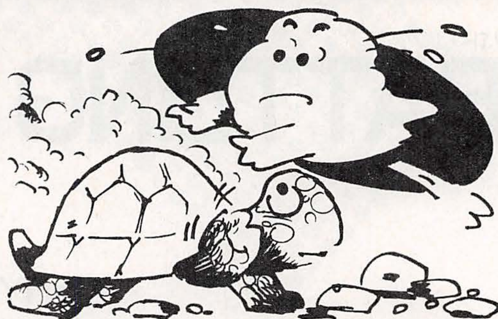
それぞれF2，F3，F4に対応しています。

BATTLING 3のプログラム・リスト

```
10 CLS:DIMA$(1),Q(1):CGSET,2:SPRITEON:CGEN2:G=4:FORI=0TO3:DEFMOVE(I)=SPRITE(4,3,
1,1,1,0):POSITIONI,10,184-I*12:MOVEI:DEFMOVE(I+4)=SPRITE(13,7,1,1,1,3):POSITIONI
+4,230,70-I*12:MOVEI+4:NEXT
20 FORI=0TO1:DEFSPRITEI,(1,0,1,0,0)=CHR$(209):NEXT:PALETS 1,0,0,0,0:LOCATE8,1:PR
INT"          ":GOSUB1000:PRINT"                      ":DEFSPRITE2,(3,1,1,0,0)="
①②③④":DEFSPRITE3,(0,1,1,1,0)="ｲｱｴｳ":J=12:T=205:U=228:R=15:SPRITE2,J,T:SPRITE3,U,
R
90 S=STICK(0):A=0:X=XPOS(E):Y=YPOS(E):SPRITE0,X+4,Y+13:IFS=0ORMOVE(E)<>0THEN240
100 IFS=1ANDX<225A=3
110 IFS=2ANDX>15A=7
120 IFS=4ANDY<205A=5
130 IFS=8ANDY>15ANDY<220A=1
200 DEFMOVE(E)=SPRITE(4,A,2,3,1,0):POSITIONE,X,Y:MOVEE:IFABS(X-U)<8ANDABS(Y-R)<8
U=X:R=Y:SPRITE3,U,R:IFU<20ANDR>200A$="ﾍﾟﾝｷﾞﾝ":GOTO1100
240 IFSTRIG(0)=1ORF<3GOTO300
250 F=0:E=E+1:IFE=4E=0
300 F=F+1:S=STICK(1):A=0:M=XPOS(G):N=YPOS(G):SPRITE1,M+4,N+13:IFS=0ORMOVE(G)<>0T
HEN540
400 IFS=1ANDM<225A=3
410 IFS=2ANDM>15A=7
420 IFS=4ANDN<205A=5
430 IFS=8ANDN>15ANDN<220A=1
500 DEFMOVE(G)=SPRITE(13,A,2,3,1,3):POSITIONG,M,N:MOVEG:IFABS(M-J)<8ANDABS(N-T)<
8J=M:T=N:SPRITE2,J,T:IFJ>214ANDT<20A$="ｶﾒ":GOTO1100
540 IFSTRIG(1)=1ORH<3GOTO600
550 H=0:G=G+1:IFG=8G=4
600 H=H+1:IFABS(X-M)<8ANDABS(Y-N)<8ANDY<220LOCATE11,0:PRINT"ｼﾞｬﾝｹﾝ..":A$="ﾎﾟｲ":P
OKE&H4015,&H7:POKE&H4000,224,233,158,55:PAUSE150GOTO610
605 GOTO90
610 FORI=0TO1:S=STICK(I):IFS=2Q(I)=1:A$(I)="ｸﾞ--
620 IFS=8Q(I)=2:A$(I)="ﾁｮｷ
630 IFS=1Q(I)=3:A$(I)="ﾊﾟ--
640 NEXT:IFA$(0)=""ORA$(1)=""GOTO610
650 LOCATE11,0:PRINT"  "A$"!  ":LOCATE9,2:PRINTA$(0)"|  |"A$(1):POKE&H4015,&H15:
POKE&H4000,224,186,188,135:PAUSE300:IFQ(0)=Q(1)LOCATE11,0:PRINT"ｱｲｺﾃﾞ...":GOSUB1
000:A$="ｼｮ":PAUSE150GOTO610
670 IF(Q(0)=1ANDQ(1)=2)OR(Q(0)=2ANDQ(1)=3)OR(Q(0)=3ANDQ(1)=1)POSITIONG,0,225:GOT
O700
690 POSITIONE,0,225
700 GOSUB1000:LOCATE13,0:PRINT"   ":GOTO90
1000 LOCATE8,2:PRINT"|    |  |    |":A$(0)="":A$(1)="":POKE&H4015,&H7:POKE&H4000,1
75,30,188,135:RETURN
1100 LOCATE8,12:PRINT"ｵﾒﾃﾞﾄｳ! "A$"ｿﾞｸ!":PLAY"M1V4O1T4R8C1RCRDRDRFFGRA5":PLAY"F1R
FREDCREEFFD5":PAUSE:RUN
```

★影さんの家でバレーボールがはじまるよー！「ピー！」。(茨城県猿島郡・らりぱっぱTSY)……【つぐ美：影さんと編さんは，バレーボール・ブラザーズと呼ばれ，ファミコンのバレーボールにはまっています。】

キャベくんの冒険（ぼうけん）



★Ⓟキャベツくん

おはなし

僕の名はキャベくん。最近の海はニタニタのせいで汚なくなっちゃって僕の大好物のあぶくが食べられなくなっちゃった。ニタニタをやっつけ海をきれいにし，大好物のあぶくをたくさん食べたいなあ〜〜。

遊びかた・操作方法

あなたはキャベくん（ピンク・ファイヤー）を操り，ニタニタをやっつけてください（ぶつかるだけでOK！）。

ただし，海水の流れと，泳いでいるカメ，カニに当たらないようにしてください。当たるとAIR（エアー）が減ります。AIRが0以下になるとキャベくんは死んでしまい，ゲーム・オーバーになります。

時間がたつにつれてもAIRが減るのでなるべく早く面クリアしてください（面クリアは面数の数だけニタニタをやっつけるとクリア！）。AIRを増やすには5面ごとのボーナス・ラウンドか，ときどきでてくるカボくん(黄色いファイヤー)にぶつかることにより，あぶくが出現するので，たくさん取ってください（注：なかなかうまく取れないよ！）。

あぶくはピンクガメかカボくんが止まるまで出現します。それと，ときどきキャベくんがスピード・アップや無敵になるので，おおいに？利用してください。

《第１表》変数表

S	点数
R	面数
X，Y	キャベくんの座標
A	AIR
T，I	代入，ループ用
Q，W	キャベくんのはくあぶくの座標
K	パワーアップの種類
H	キャベくんがあぶくをはいているか？
L	ボーナス・ラウンドか？(取ったあぶく数)
V	やっつけたニタニタ数

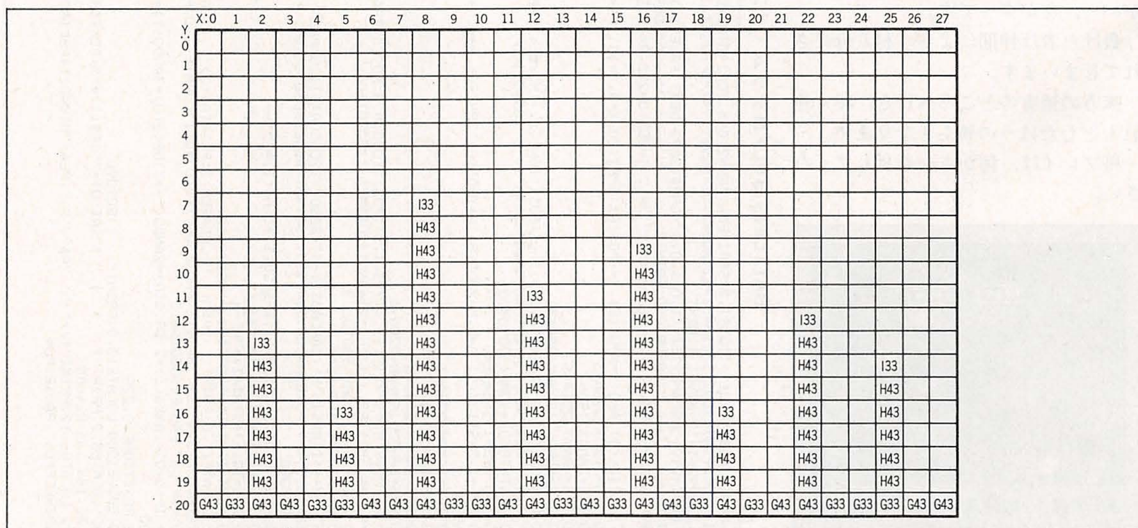
プログラムについて

長所：たった２KBでボーナス・ステージ，隠れキャラ？，無敵等内容盛りだくさん！遊ぶ価値あり，いかにもベーマガ向き？

短所：非常にマルチ(：)が多い！これはメモリ節約のためには仕方がないと思うが…任天堂さん！早くディスク・ベーシックだしてくださいよ！できればキャラクター定義ができるように…LINE文等も…。



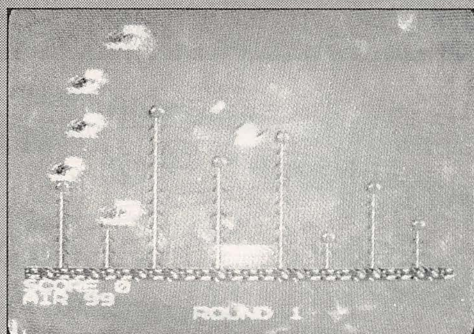
Dr.D：単純な割によくできているな。ボーナス・ラウンドであぶくを集めるのがいいぞ。
編：でも，これで背景がスクロールするといいですね。
Dr.D：そうだな。ほんの少しの付け加えで可能になるぞ。



Y＼X	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0																												
1																												
2																												
3																												
4																												
5																												
6																												
7									I33																			
8									H43																			
9									H43								I33											
10									H43								H43											
11									H43				I33				H43											
12									H43				H43				H43						I33					
13			I33						H43				H43				H43						H43					
14			H43						H43				H43				H43						H43			I33		
15			H43						H43				H43				H43						H43			H43		
16			H43			I33			H43				H43				H43			I33			H43			H43		
17			H43			H43			H43				H43				H43			H43			H43			H43		
18			H43			H43			H43				H43				H43			H43			H43			H43		
19			H43			H43			H43				H43				H43			H43			H43			H43		
20	G43	G33	G43	G43	G33	G33	G43	G43	G43	G33	G33	G43	G43	G33	G43	G33	G43	G43	G33	G43	G33	G43	G43	G33	G33	G33	G43	G43

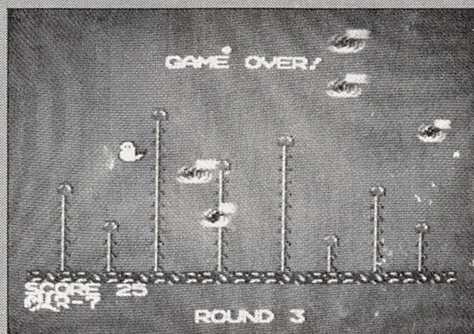
《第１図》キャベくんの冒険のＢＧグラフィックス

★８月号の142ページのＫＡＴＳＵ君の絵に誤りがある。ギルは左ききではない！（千葉県我孫子市・ＣＬＯＶＩＳ　＄Ｄ才）……【編：左ききはリザード・マンです。理由は今月号のイシターの特集を見てください。】



▲〈写真１〉ゲーム・スタート。中央にいるのがキャベくんだ


▲〈写真２〉ここは，ボーナス・ラウンド。あぶくをたくさん取ろう



◀〈写真３〉エアーが０以下になるとゲーム・オーバー。気をつけろ

キャベくんの冒険のプログラム・リスト

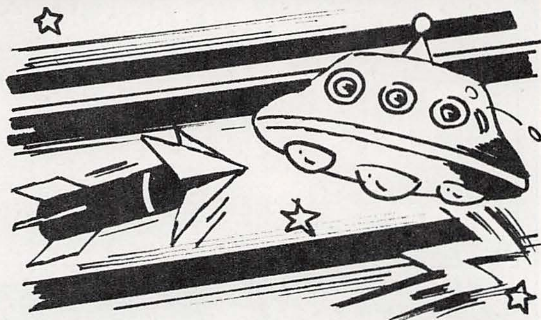
```
0 'MCMLXXXVI R.K.
10 SPRITEONCGSET,2PALETS G,2,53,37,23DEFSPRITEG,(G,1,G,G,G)="ﾅﾆﾇﾈ"PALETS&H1,G,13
,48,48DEFSPRITE7,(1,G,G,G,G)=CHR$(223)
20 R=1VIEWA=100S=G:K=1LOCATE8,4PRINT"ｷｬﾍﾞｸﾝ ﾉ ﾎﾞｰｹﾝ
30 POKE&H4015,RND(256):POKE&H4008,RND(256),RND(256),RND(256),RND(256):IFSTRIG(G)
<>1THEN30
50 ERA7:VIEWX=100Y=100PALETB G,2,48,33,48LOCATE11,23PRINT"ROUND"R;:PLAY"::T1A0B"
:IFR MOD5=G L=1LOCATE9,3PRINT"CHALLANGE!":PAUSE80DEFMOVE(7)=SPRITE(13,3,RND(9)+1
,123)POSITION7,G,180MOVE7:CLS
100 T=STICK(G)SPRITEG,X,Y:IFH=G Q=X:W=Y:H=1A=A-1
110 POKE&H4015,1:POKE&H4000,177,154,227,104:X=X+1+(T=2)*6*K-(T=1)*K*3X=X-(X<24)*
8*K+(X>230)*K*8Y=Y-1Y=Y-(T=4)*K*4+(T=8)*K*2Y=Y-(Y<24)*12+(Y>168)*12*K
120 IFH=1Q=Q+RND(2)H=H+(Q>236)W=W-1H=H+(W<8)SPRITE7,Q,W
130 IFL>G THEN210
140 IFMOVE(G)=G T=XPOS(G)I=YPOS(G)DEFMOVE(G)=SPRITE(11,RND(9),RND(3)+1,RND(55),G
,2)POSITIONG,T,I:MOVEG
150 IF(ABS(X-XPOS(G))<12)*(ABS(Y-YPOS(G))<12)S=S+5ERAG:POSITIONG,RND(256),RND(25
6)A=A+10GOSUB400:POKE&H4015,127:POKE&H4000,130,22,112,87:GOTO350
160 IFMOVE(6)=G DEFMOVE(6)=SPRITE(14,3,1,123,G,2)POSITION6,G,168MOVE6:FORI=1TO5:
T=XPOS(I)DEFMOVE(I)=SPRITE(13,3,RND(4)+1,255,G,3)POSITIONI,T,I*28MOVEI:NEXTGOSUB
400
170 IFK=3SPRITEG:POKE&H4015,7:POKE&H4008,68,218,55,26:GOTO190
180 I=Y/24IF(ABS(X-XPOS(I))<12)*(ABS(Y-YPOS(I))<12)A=A-R*I:PALETB G,22,48,33,48G
OSUB400:PALETB G,2,48,33,48
190 IF(MOVE(7)=-1)*(ABS(X-XPOS(7))<16)*(ABS(Y-YPOS(7))<16)S=S+30A=A+20GOSUB400:C
LSL=1
200 GOTO100
210 Y=Y-1W=W-3LOCATERND(28),23PRINTCHR$(207):IFSCR$(X/8-1,Y/8-1)=CHR$(207)LOCATE
X/8-1,Y/8-1L=L+1PRINT" ":PLAY"::T1CODE
220 IFMOVE(7)<>G THEN100
230 POKE&H4015,247:POKE&H4000,234,78,24,79:LOCATE7,9PRINT"GET ABUKU"L-1:I=-(L>19
)*R*20LOCATE9,15PRINT"BONUS"I:S=S+I+L:A=A+L*2L=G:PAUSE200R=R+1GOTO50
350 V=V+1IFV=R R=R+1CLSLOCATE11,9PRINT"CLEAR!":PAUSE200V=G:GOTO50
360 IFRND(R)=G DEFMOVE(7)=SPRITE(5,7,RND(4)+1,255,G,3)POSITION7,RND(256),RND(160
)+20MOVE7:GOTO160
370 K=1+RND(3)GOTO160
400 LOCATEG,21PRINT"SCORE"S:LOCATEG,22PRINT"AIR"A"    ":POKE&H4015,226:POKE&H4004
,197,46,163,175:IFA<G THEN500
410 RETURN
500 PLAY"::T401CGFADE03C":LOCATE9,3PRINT"GAME OVER!":PAUSE300GOTO20
```

★Dr. Dは，あと何年で定年退職するのですか？（香川県綾歌郡・**森塚勝英14才**）……【**影**：Dr. に定年はない。死ぬまで働いてもらうことになってます。**Dr.D**：影くんといっしょにいると寿命がちぢむわい。】

ファミリーコンピュータ/ツインファミコン(V3.0)用

STAR DUST V
(スターダストファイブ)

★竹内　久徳



1 はじめに

おかげさまで，スターダストも第5部をむかえることができました（じつはもっとあったりする…）。これからもつづけるつもりなのでよろしくお願いします！

2 ストーリー
(PART 4のつづきだよ〜ん)

要塞(ようさい)の中心部まできた！と思ったら今まで見ていた要塞内部は消え，不気味な顔がいた。「ギャー」と声をあげミサイル発射！　なんとおどろいたことに自機はパワーアップしてレーザーが撃てるようになった。

さあ「ビッグ・フェイス」を倒し，こんどこそ「ニタニタ」の宇宙要塞を倒すぞ！

3 遊びかた

RUN⏎するとタイトルがでます(キレイとさけぶ)。スタート・ボタンでスタートです。

リズムにのりながら(？)敵を「どんどこさ」やっつける。Ⓐボタンでレーザー発射。10回当てると面クリアですが「ビッグ・フェイス」はだんだん近づいてきます。

「ビッグ・フェイス」はふつうレーザーを撃ってきませんが，自機がレーザーを撃って命中させないと撃ってきます。白玉は破壊不可能ですが，うまくよけると10点です。

4 操作方法

✚の左右（上下はなし）で移動してⒶでレーザーを発射。エネルギーはありません(カメレオンアーミーじゃないよ)。

ハイスコアの名前とうろく時も✚で左右に文字を変えⒶでとうろく，8文字書くと終わります(Ⓑでもどる)。

《第1表》変数表

SC	スコア
HI	ハイスコア
W$	ハイスコアラー・ネーム
LE	スターシップ残機
MX, MY	白玉座標
U, V	レーザー座標
RO	ラウンド
X, Y	スターシップ座標
M, N	ビッグ・フェイス座標
Q	スクロール座標
LX, LY	レーザー(敵)座標
MU	音階

5 プログラム

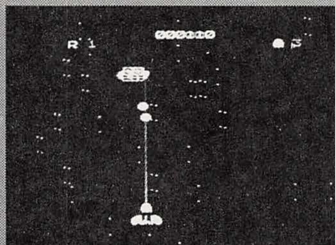
スクロール，スプライトetc.といろいろなところにマシン語を使っているので，まずリストを打ち込んだら，セーブしましょう。

6 改　造

200H〜はスプライトのエリアで，1280H〜はムーブのエリアで，直接書き込むとムーブもスプライト同様に使えるという不思議な現象です。しかし，CRASHやXPOS，YPOS，PQSITIONなどは使えません。

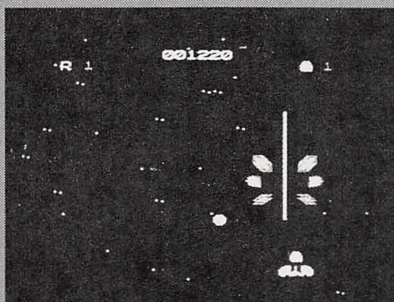
CHECKER FLAG

編：ファミコンのゲームはできがいいですね。
Dr.D：編君，見ばえがいいのとできがいいというのは，ぜんぜんちがうのだよ。ファミコンの場合スプライトのおかげで見ばえはよくなるけれど，けっしておもしろいゲームが，簡単にできるわけではない。
編：わかりました。



▲《写真1》上から降りてくる白玉をよけながらレーザー発射だ!!

▼《写真2》やった!!　ビッグ・フェイスに命中したゾ!!　面クリアをねらえ





▲《写真3》ビッグ・フェイスに10発レーザーを当てると面クリアだ!!

★2秒間の沈黙！さあバグリングの世界に突入だ！(宮城県仙台市・グロブダー16才)……【影：この沈黙のあとがこわい！バグ→暴走→で・ば・ぐ。あ〜っ，おそろしい!!】

STAR DUST Ⅴのプログラム・リスト

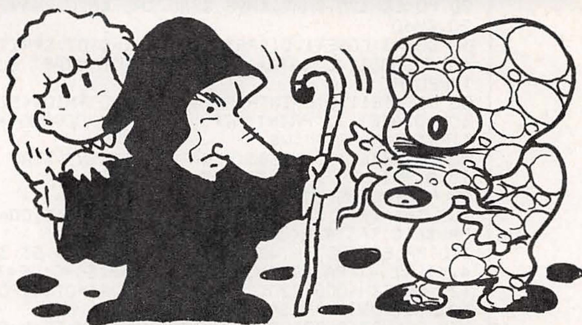
```
10 CLS:CLS1:LOCATE7,10:PRINT"WAIT A MINUTES":SCREEN0,1:FORI=0TO25:POKE&H48,RND(3
1),RND(29):PRINTCHR$(205+RND(2)):NEXT:SCREEN0:W$="TAKEUCHI"
20 POKE&H320,&HA9,&H98,&H8D,&H0,&H20,&HA9,&H0,&H8D,&H5,&H20,&HA9,&H0,&H8D,&H5,&H
20,&H60
30 CGEN3:CGSET1,0:SPRITEON:FORI=0TO7:SPRITEI:ERAI:NEXT:POKE&H4015,&HF:VIEW
40 GOSUB511:LOCATE6,17:PRINT"PUSH START BUTTON":LOCATE7,22:PRINTCHR$(180)" 1986
TAKEUCHI"
50 LOCATE11,0:PRINTRIGHT$("000000"+MID$(STR$(SC),2,6),6)
60 LOCATE7,12:PRINT"TOP  "RIGHT$("000000"+MID$(STR$(HI),2,6),6)" PTS.":LOCATE7,1
4:PRINT"NAME  ";W$
80 GOSUB360:GOSUB380:LOCATE8,7:PRINT"STAR DUST |/":LOCATE18,6:PRINT"┬ ┬":LOCATE
18,8:PRINT"∪":CO=33:I=0
90 FORI=0TO5:POKE&H236+I*4,I:NEXT
100 I=I+1+(I>2)*4:PALETS I,25,CO,48,48:CO=CO+1+(CO>43)*11:PALETB&H0,25,14,33,CO:
PAUSE10:IFSTRIG(0)<>1THEN100
110 PALETS&H0,14,48,16,0:PALETS&H1,14,53,37,48:PALETS&H2,14,33,33,33:PALETS&H3,1
4,41,41,41:PALETB&H0,14,48,48,48:SC=0:LE=3:QQ=0:B=0:RO=1:N=50
120 POKE&H4000,220,249,250,12:FORI=0TO5:POKE&H236+I*4,0:NEXT:FORI=0TO7:SPRITEI:E
RAI:NEXT:VIEW:RESTORE
130 GOSUB360:GOSUB380:X=120:Y=210:M=52:N=50+RO*8:MX=M:MY=50:A=8:Z=0:C=Z:G=Z:H=0:
CC=0:GOSUB320:GOSUB340
140 LOCATE9,10:PRINT"GET READY!":PAUSE100:LOCATE9,10:PRINT"             ":WW=-(RO M
OD2)*32+16
150 Q=Q+WW:Q=Q+((Q>239)-(Q<1))*238:POKE&H32B,Q:CALL&H320:IFC>0GOSUB320:GOTO180
160 GOSUB520:S=STICK(0):X=X+((S=1)*(X<228)-(S=2)*(X>20))*6:GOSUB320
170 S=STRIG(0):IFS=8ANDW=0THENW=1:U=X:V=Y-20:R=0
180 IFW=1GOSUB330:POKE&H4000,31,147,40,8:R=R+1+(R>2)*4:V=V-32:IFV<24THENW=0:ERA2
,3,0,1:G=G+2
190 IFW=1ANDABS(U+4-M)<16ANDABS(V-N)<32THENSC=SC+100:W=0:ERA1,2,3,0:POKE&H4000,2
13,139,120,12:GOSUB360:B=B+1:IFB>9THEN410
200 M=M+A:GOSUB340:IF(M>216ORM<32)OR(ABS(X-M)<RND(26))THENA=-A
210 F=F+1:IFF>5THENF=0:D=11-D
220 POKE&H230,MY,207,33,MX:Z=Z+SGN(X-MX)*2:MX=MX+Z:MX=MX+((MX>232)-(MX<0))*233:M
Y=MY+12:IFMY>220THENMY=N:MX=M:Z=0:SC=SC+10
230 IFG=0THEN270
240 IFH=1THEN260
250 IFABS(X-M)<RND(20)THENLX=M-4:LY=N+16:J=0:H=1
260 IFH=1GOSUB350:POKE&H4004,98,139,83,8:J=J+1+(J>2)*4:LY=LY+32:IFLY>220THENH=0:
ERA4,5,6,7:G=G-1
270 IFC=0ANDH=1ANDABS(LX+4-X)<12ANDABS(Y-LY)<32THENC=1:POKE&H400C,15,255,255,15
280 IFC>0THENC=C-(C<11):IFC=10THEN390
290 IFQQ>0THENQQ=QQ+1:RESTORE560:IFQQ>20GOTO450
300 IFABS(X-MX)<6ANDABS(Y-MY)<12ANDC=0THENC=1:POKE&H400C,15,255,255,15
310 GOTO150
320 POKE&H200,Y-12-C,219,0,X,Y,216,0,X-8-C,Y,212,0,X,Y,216,64,X+8+C:RETURN
330 POKE&H1280+R*16,V,238,35,U,V-8,238,35,U,V-16,238,35,U,V-24,238,35,U:RETURN
340 POKE&H210,N,9,33,M-16-CC,N-CC,28,33,M-8-CC,N-CC,28,33,M+CC,N,9,97,M+8+CC,N+8
,12,33,M-16-CC,N+8+CC,227+D,33,M-8-CC,N+8+CC,227+D,33,M+CC,N+8,12,97,M+8+CC:RETU
RN
350 POKE&H12C0+J*16,LY,238,2,LX,LY+8,238,2,LX,LY+16,238,2,LX,LY+24,238,2,LX:RETU
RN
360 Q$=RIGHT$("000000"+MID$(STR$(SC),2,6),6):FORI=0TO5:POKE&H234+I*4,22,48+VAL(M
ID$(Q$,I+1,1)),0,103+I*8:NEXT:RETURN
380 POKE&H24C,30,82,2,31,30,48+RO,3,47,30,219,0,199,30,48+LE,3,215:RETURN
390 LE=LE-1:IFLE>0THEN120
400 POKE&H1280,47,71,0,103,47,65,0,113,47,77,0,123,47,69,0,133,57,79,0,113,57,86
,0,123,57,69,0,133,57,82,0,143:QQ=1:GOTO150
410 POKE&H4000,143,134,120,8:CC=0:B=0
420 GOSUB340:N=N+10:PAUSE5:IFN<120THEN420
430 GOSUB340:POKE&H400C,15,255,255,15:CC=CC+1:IFCC<16THEN430
440 LOCATE6,5:PRINT"ROUND CLEAR!":LOCATE8,7:PRINT"BONUS";RO;CHR$(181)"1000 PTS."
:SC=SC+RO*1000:RO=RO+1:PAUSE150:GOTO120
450 GOSUB360:IFHI>=SC THEN20
451 LOCATE7,8:PRINT"CONGRATULATIONS!":LOCATE4,10:PRINT"YOU ARE THE CHAMPION!":LO
CATE7,13:PRINT"INPUT YOUR NAME!":X=65:Y=10:W$="":E$="":HI=SC
460 S=STICK(0):X=X+(S=2)-(S=1):X=X+((X>90)-(X<32))*59:T=STRIG(0):Y=Y-(T=4)*(Y>10
):LOCATEY,17:PRINTCHR$(X)" ":IFS>0ORT>0THENPAUSE10
470 IFT<>8THEN460
480 POKE&H4000,220,249,250,12:Y=Y+1:IFY<18THEN460
490 FORI=10TO17:READZ:W$=W$+SCR$(I,17):E$=E$+CHR$(Z):NEXT:IFW$<>E$THEN20
500 PALETS&H0,52,48,23,39:PALETS&H1,14,48,33,2:PALETS&H2,14,48,39,22:PALETS&H3,1
4,48,21,18
510 FORJ=0TO2:FORI=0TO28:POKE&H200+I*4,RND(255),207,32+RND(3),RND(255):POKE&H128
0+I*4,RND(255),207,32+RND(3),RND(255):PAUSE10:NEXT:NEXT:GOTO20
511 Q$=RIGHT$("000000"+MID$(STR$(HI),2,6),6):FORI=0TO5:POKE&H1280+I*4,118,48+VAL
(MID$(Q$,I+1,1)),I,111+I*8:NEXT
512 FORI=0TO7:POKE&H1298+I*4,134,ASC(MID$(W$,I+1,1)),I,119+I*8:NEXT
513 Q$="START":FORI=0TO4:POKE&H12B8+I*4,158,ASC(MID$(Q$,I+1,1)),I,103+I*8:NEXT
515 Q$="STAR":E$="DUST":FORI=0TO3:POKE&H200+I*4,83,ASC(MID$(Q$,I+1,1)),I,77+I*8:
POKE&H210+I*4,83,ASC(MID$(E$,I+1,1)),I,123+I*8:NEXT:RETURN
520 READMU:IFMU=1THENRESTORE550:GOTO520
530 POKE&H4008,16,136,MU,8,MR,0,120,1:MR=98-MR:RETURN
540 DATA0,0,0,0,0,0,0
550 DATA245,245,220,220,180,180,110,110,0,180,180,180,110,110,0,0,50,70,60,80,10
0,90,120,110,130,90,90,90,70,90,0,0,1
560 DATA72,73,68,69,77,73,46,85
```

★ゲーム・パロディ：イシターの復活の巻。プレスの使いすぎで背が低くなったＫＩ。（東京都葛飾区・バーセンＢＯＹ14才）……【**影**：ファースト・エイドの使いすぎでバンソウコウだらけになってしまったＫＩ。】

FM-7/NEW7/77/L2/L4/AV(V3.0)用

MAGICAL WORLD

マジカル ワールド



★FANTANSOFT

●STORY

不思議な世界ピタピタランドにとつぜん現れた悪魔ＢＲＯＮが，プリンセスをさらって逃げてしまった。GORO 君はプリンセスを助けに悪魔の城に行きました。

そこには，プリンセスを食べようとする怪物がいました。「早く助けなければ！」

●HOW TO PLAY

GORO君を4628で上下左右に動かして，プリンセスと重なれば，助けたことになります。But！プリンセスには，魔法がかけられていて GORO君の反対方向に進んでしまいます。

●MAGIC SPELL

ROD(ロッド)を取ると，下のゲージがつき，↵を押せば，自分のやりたい魔法を，右のパワー・ゲージがなくなるまで，スペース・キーで使うことができます。

●魔法の内容

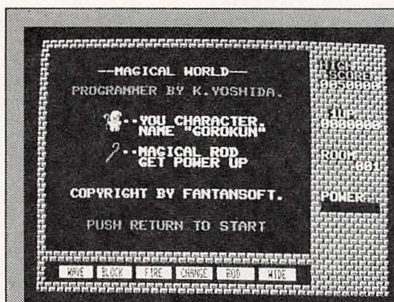
WAVE(ウエーブ) ……壁をつきぬけることができる
BLOCK(ブロック) ……壁を自分のところまで引きよせることができる
FIRE(ファイヤー) ………壁を壊すことができる
CHANGE(チェンジ) ….プリンセスと，自分の位置を交換できる
ROD(ロッド) ………壁をつきぬけ，敵を一撃で殺せる
WIDE(ワイド) ………強力なレーザー光線が使える

●GAME OVER

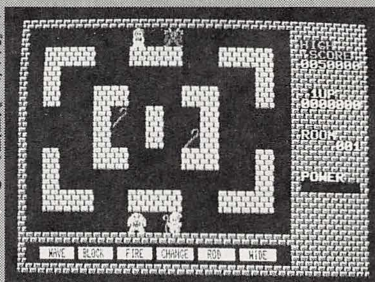
自分が赤い怪物にやられるか，姫が水色の怪物に食べられることが，3回あるとゲーム・オーバーです。どうしてもクリアできない場合などは，!を押してください。付け加えますが，自分は、水色の怪物，プリンセスは，赤色の怪物に当たっても関係ありません。

《第1表》変数表

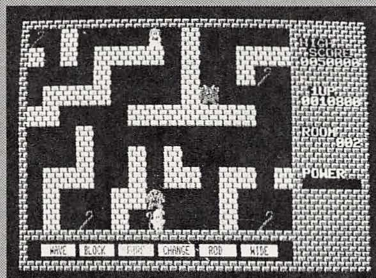
SC#	スコア
HS#	ハイスコア
LE	自分の残り
X, Y	自分の座標
X4, Y4	プリンセスの座標
X1, Y1	モンスターの座標Ⓐ
X2, Y2	モンスターの座標Ⓑ
LF1, LF2	モンスターの体力
SCR(nn,mm)	仮想VRAM
MX	ゲージの座標
MAX	パワー・ゲージ
MAG	魔法の種類
FL	ラウンド・フラグ(1～10)
RO	ラウンド(1～　)
DAM	モンスターのダメージ



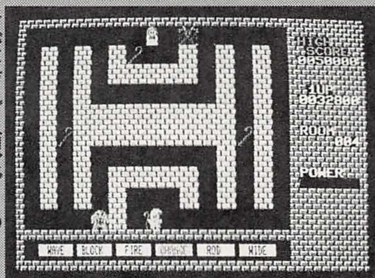
◀〈写真1〉タイトル画面。リターン・キーでゲーム・スタート



▶〈写真2〉画面下のGORO君を動かしてプリンセスを助けだせ



◀〈写真3〉水色の怪物がおそってきたゾ。だけどこいつにはやられない



▶〈写真4〉4面だ!!この面は，プリンセスの動きを考えながら進もう

★僕は悲しい…むかし，影さんはすっごいいいことを書いていたのに，今はヘラヘラしてアホなことばかり書いて。少しはすっごーいことを書いてください。(大阪市・**長ちょよんでるか11才**)…**【一同：うーん。】**

```
10 REM ┌──────────── MAGICAL WORLD 1 ────────────┐
20 '   | Program By K.Yoshida.Copyright (C) 1986 By FANTANSOFT Version 4 |
30 '   └──────────────────────────────────────┘
40 GOTO 1320
50 REM [redacted] MAIN ROUTINE (YOU&PRI MOVE) [redacted]
60 IN$=INKEY$
70 IF (X=X2 AND Y=Y2) OR (X1=X4 AND Y1=Y4) THEN 1120
80 ON INSTR("@!4628 "+CHR$(13),IN$) GOSUB 1070,250,110,120,130,140,480,230
90 IF X=X4 AND Y=Y4 THEN 760
100 GOSUB 270:GOTO 60
110 XV=-1:YV= 0:XW= 1:YW= 0:GOSUB 160:RETURN
120 XV= 1:YV= 0:XW=-1:YW= 0:GOSUB 160:RETURN
130 XV= 0:YV= 1:XW= 0:YW=-1:GOSUB 160:RETURN
140 XV= 0:YV=-1:XW= 0:YW= 1:GOSUB 160:RETURN
150 '
160 ON SCR(X+XV,Y+YV)+1 GOTO 170,1070,1070,200,1070
170  SCR(X,Y)=0:XP=X:YP=Y:GOSUB 980:X=X+XV:Y=Y+YV:GOSUB 910:PLAY"v15O4L64ed"
180  ON SCR(X4+XW,Y4+YW)+1 GOTO 190,1070,1070,1070,1070
190  XP=X4:YP=Y4:GOSUB 980:X4=X4+XW:Y4=Y4+YW:GOSUB 920:RETURN
200 TE=200:GOSUB 1020:IF MX>-28 THEN GOSUB 220:IF MX=404 THEN MX=-28
210 PLAY"L32o4cdefgab":MX=MX+72:GOSUB 220:GOSUB 170:RETURN
220 LINE(MX,179)-(MX+63,187),XOR,2,B:LINE(MX+1,180)-(MX+62,186),XOR,1,BF:RETURN
230  IF MX=-28 THEN RETURN ELSE PLAY"v15L64o4cdefgabcdefgab"
240  MAX=112:GOSUB 730:MAG=(MX-44)/72:GOSUB 220:MX=-28:RETURN
250 RETURN 1120
260 REM [redacted] MONSTER MOVE A [redacted]
270 AXV=SGN(X4-X1):AYV=SGN(Y4-Y1):U=RND(1)*6:VC=0:IF U=1 THEN RETURN
280 IF SCR(X1+AXV,Y1)<1 THEN IF X4<>X1 THEN AYV=0:GOTO 320
290 IF SCR(X1,Y1+AYV)<1 THEN U=RND(1)*6:IF U>2 THEN AXV=0:GOTO 320
300 IF SCR(X1,Y1-AYV)<1 THEN AYV=AYV*-1:AXV=0:GOTO 320
310 GOTO 370
320 XP=X1:YP=Y1:GOSUB 980:X1=X1+AXV:Y1=Y1+AYV:GOSUB 930:GOTO 370
330 GOSUB 970:PLAY"L32O4CD":FOR I=0TO90:NEXT:GOSUB 970:LF1=LF1-DAM
340 IF LF1<1 THEN XP=X1:YP=Y1:GOSUB 460:LF1=6:X1=1:Y1=10:TE=40:GOSUB 1020
350 RETURN
360 REM [redacted] MONSTER MOVE B [redacted]
370 BXV=SGN(X-X2):BYV=SGN(Y-Y2):U=RND(1)*6:IF U=6 THEN RETURN
380 IF SCR(X2+BXV,Y2)<1 THEN IF X<>X2 THEN BYV=0:GOTO 420
390 IF SCR(X2-BXV,Y2)<1 THEN U=RND(1)*6:IF U>2 THEN BXV=BXV*-1:BYV=0:GOTO 420
400 IF SCR(X2,Y2+BYV)<1 THEN BXV=0:GOTO 420
410 RETURN
420 XP=X2:YP=Y2:GOSUB 980:X2=X2+BXV:Y2=Y2+BYV:GOSUB 940:RETURN
430 XP=X2:YP=Y2:GOSUB 970:PLAY"L32O4CD":FOR I=0TO90:NEXT:GOSUB 970:LF2=LF2-DAM
440 IF LF2<1 THEN XP=X2:YP=Y2:GOSUB 460:LF2=6:X2=15:Y2=1:TE=100:GOSUB 1020
450 RETURN
460 SCR(XP,YP)=1:PUT@A(XP*32-16,YP*16-8)-(XP*32+15,YP*16+7),W2,PSET:RETURN
470 REM [redacted] MAGICAL POWER [redacted]
480 XX=X+XV:YY=Y+YV:IF MAX=0 THEN RETURN ELSE MAX=MAX-16:GOSUB 730
490 ON MAG+1 GOSUB 540,610,550,570,560,580
500 IF (X1>=X AND X1=<XX AND Y1=Y) OR (X1=<X AND X1>=XX AND Y1=Y) OR (Y1>=Y AND
Y1=<YY AND X1=X) OR (Y1>=YY AND Y1=<Y AND X1=X) THEN GOSUB 330
510 IF (X2>=X AND X2=<XX AND Y2=Y) OR (X2=<X AND X2>=XX AND Y2=Y) OR (Y2>=Y AND
Y2=<YY AND X2=X) OR (Y2>=YY AND Y2=<Y AND X2=X) THEN GOSUB 430
520 RETURN
530 REM ────── MAGIC [WAVE,FIRE,ROD,CANGE,WIDE,BLOCK ﾉ ｼﾞｭﾝ] ──────
540 GOSUB 660:GOSUB 690:GOSUB 690:XX=XX+XV:YY=YY+YV:PLAY"L64O3CD":DAM=2:GOTO540
550 GOSUB 660:GOSUB 720:GOSUB 720:XX=XX+XV:YY=YY+YV:PLAY"L64O3ED":DAM=2:GOTO550
560 GOSUB 660:GOSUB 960:GOSUB 960:XX=XX+XV:YY=YY+YV:PLAY"L64O4ED":DAM=6:GOTO560
570 SWAP X,X4:SWAP Y,Y4:GOSUB 910:GOSUB 920:PLAY"L32O4CDEDCDE":RETURN
580 DAM=6:MAX=MAX-12:GOSUB 730:FOR I=0 TO20:GOSUB 700:PLAY"L64O4ED"
590  GOSUB 700:XX=XX+XV:YY=YY+YV:IF SCR(XX,YY)=1 THEN 600 ELSE NEXT
600  XX=X+XV:YY=Y+YV:FOR J=0 TO I:GOSUB 710:XX=XX+XV:YY=YY+YV:NEXT:RETURN
610 DAM=6:FOR I=0 TO20:IF SCR(XX,YY)=2 THEN630 ELSE IF SCR(XX,YY)=1 THEN RETURN
620  XX=XX+XV:YY=YY+YV:NEXT
630 IF I=0 THEN RETURN ELSE XP=XX:YP=YY
640  FOR J=0 TO I-1:GOSUB 710:XX=XX-XV:YY=YY-YV:GOSUB 950:PLAY"L64O2DC":NEXT
650  SCR(XX,YY)=2:XX=XP:YY=YP:RETURN
660 :IF SCR(XX,YY)=1 THEN RETURN 740 ELSE IF SCR(XX,YY)=2 THEN 670 ELSE RETURN
670 :IF MAG=2 THEN GOSUB 710:RETURN 740 ELSE RETURN
680 REM [redacted] PUT MAGIC SPELL [redacted]
690 LINE(XX*32- 8,YY*16-4)-(XX*32+ 7,YY*16+3),XOR,2,B :RETURN
700 LINE(XX*32-16,YY*16-8)-(XX*32+15,YY*16+7),PSET,5,BF:RETURN
710 LINE(XX*32-16,YY*16-8)-(XX*32+15,YY*16+7),PRESET,,BF:SCR(XX,YY)=0:RETURN
720 SYMBOL(XX*32-8,YY*16-4),"●",2,1,2,,XOR:RETURN
730 LINE(512,128)-(624,135),PRESET,,BF:LINE(512,128)-(512+MAX,134),PSET,4,BF
740 RETURN
750 REM [redacted] CONGRATULATIONS! [redacted]
760 MU$="v15t144s11m5000o4l10cegcegdfadfaegbegbo5co4baboSc":PLAY MU$,MU$
770 GOSUB 1100:GOSUB 1100:GOSUB 1080:FL=FL+1:RO=RO+1:SCREEN 7,0
780 IF RO>10 THEN FL=RND(1)*9+1
790 SBX=7:SBY=6:SBC=4:SB$="CONGRATULATIONS !!":GOSUB 1060
800 SBX=5:SBY=8:SBC=6:SB$="YOU GET BONUS 10000PTS":GOSUB 1060
810 SBX=2:SBY=15:SBC=2:SB$="PUSH RETURN TO ANOTHER ROOM":GOSUB 1060
820 X=7:Y=6:GOSUB 910:X4=9:Y4=6:GOSUB 920:SC#=SC#+10000:GOSUB 1020:SCREEN 7,7
830 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 1190 ELSE 830
840 REM [redacted] PUT CHARACTERS [redacted]
850 FOR K=0 TO RS(FL-1,0):XX=RS(FL-1,K*2+1)+1:YY=RS(FL-1,K*2+2)+1:GOSUB 960
860                   :SCR(XX,YY)=3:NEXT
870 X=8:Y=10:GOSUB 910:X1=1:Y1=10:GOSUB 930:X2=15:Y2=1:GOSUB 940:X4=8:Y4=1
880 LF1=6:LF2=6:VA=1:VB=0:GOSUB 920:TIME$="00:00:00":GOTO 60
890 REM ────────────── ROUTINE ──────────────
900 READ B$:B=VAL("&H"+B$)-32768!:RETURN
910 PUT@A(X*32-16,Y*16-8)-(X*32+15,Y*16+7),A1,PSET     :RETURN
920 PUT@A(X4*32-16,Y4*16-8)-(X4*32+15,Y4*16+7),PR,PSET     :RETURN
930 PUT@A(X1*32-16,Y1*16-8)-(X1*32+15,Y1*16+7),M1,PSET:RETURN
940 PUT@A(X2*32-16,Y2*16-8)-(X2*32+15,Y2*16+7),M2,PSET:RETURN
950 PUT@A(XX*32-16,YY*16-8)-(XX*32+15,YY*16+7),W1,PSET :RETURN
960 PUT@ (XX*32-16,YY*16-8)-(XX*32+15,YY*16+7),RD,XOR,2 :RETURN
970 LINE (XP*32-16,YP*16-8)-(XP*32+15,YP*16+7),XOR,7,BF :RETURN
980 LINE (XP*32-16,YP*16-8)-(XP*32+15,YP*16+7),PRESET,,BF :RETURN
990 REM [redacted] PRINT SCORE etc. [redacted]
1000 SBX=32:SBY=4:SBC=6
1010 SR$=STR$(HS#):SB$=RIGHT$("0000000"+RIGHT$((SR$),LEN(SR$)-1),7):GOTO 1060
1020 SBX=32:SBY=8:SBC=7:SC#=SC#+(MAG+RO)*TE
1030 SR$=STR$(SC#):SB$=RIGHT$("0000000"+RIGHT$((SR$),LEN(SR$)-1),7):GOTO 1060
1040 SBX=36:SBY=12:SBC=7
1050 SR$=STR$(RO):SB$=RIGHT$("000"+RIGHT$((SR$),LEN(SR$)-1),3)
1060 COLOR SBC:LOCATE SBX,SBY:PRINT SB$:SYMBOL(SBX*16+2,SBY*8),SB$,2,1,SBC
1070 RETURN '──────────────────────────────
1080 LINE(16,8)-(495,167),PRESET,,BF:RETURN
1090 PUT@A(J*32,I*16)-(J*32+31,I*16+15),W2,PSET:RETURN
1100 FOR NEX=0 TO 4000:NEXT:RETURN
1110 REM [redacted] PLAYER MISS [redacted]
1120 GOSUB 1080:LE=LE-1:IF LE=0 THEN 1140
1130 SBX=9:SBY=10:SBC=6:SB$="CHANCE TRY AGIN":GOSUB 1060:GOSUB 1100:GOTO 1190
1140 IF SC#>HS# THEN HS#=SC#:GOSUB 1000
1150 SBX=11:SBY=10:SBC=2:SB$="GAME OVER":GOSUB 1060
1160 MU$="v15s11m5000t144l10o4efgacdeacdebcdebcdeo5c2":PLAY MU$,MU$
1170 GOSUB 1100:GOSUB 1100:GOTO 1510
1180 REM [redacted] GAME START [redacted]
1190 GOSUB 1080:ERASE SCR:DIM SCR(40,25):GOSUB 1040
1200 SBX= 7:SBY= 9:SBC=4:SB$="PLAYER GET READY!":GOSUB 1060
1210 SBX=12:SBY=11:SBC=6:SB$="ROOM "+STR$(RO):GOSUB 1060
1220 MU$="v15s11m5000t144l10o4c3cdefg3defga3cdefe3dc3":PLAY MU$,MU$:GOSUB 1100
1230 GOSUB1100:FOR I=0 TO16:SCR(I,0)=1:SCR(I,11)=1:SCR(0,I)=1:SCR(16,I)=1:NEXT
1240 REM [redacted] SCREEN MAKE [redacted]
1250 GOSUB 1080
1260 FOR YY=1 TO 12:XX=1:FOR J=0 TO 2 STEP 2:FOR I=0 TO 7
```

★友人のNは，水戸黄門の風車の弥七のことを，うば車の弥七と言っていた。(東京都東村山市・タカヤン？才)…【影：私は困ったときによく現れるので，人から風車の影とよばれている。編：本当は火の車の影と呼ばれてるんですよ。】

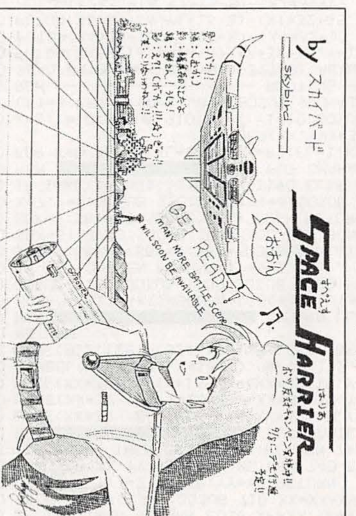
```
1270 W=VAL("&H"+MID$(ME$(FL-1),4*(YY-1)+1+J,2))
1280 IF (W AND 2^(7-I))=0 THEN 1290 ELSE GOSUB 950:SCR(XX,YY)=2
1290 XX=XX+1:NEXT:NEXT:NEXT
1300 GOTO 850
1310 REM  INITLIAZE ROUTINE
1320 CLEAR 3000:DEFINT A-Z:HS#=50000!:YA=1:YB=10
1330 DIM A1(95),M1(95),M2(95),PR(95),RD(31),W(23),W0(23),W1(95),W2(95)
1340 DIM SCR(40,25),RS(10,8),ME$(10)
1350 RESTORE 1630
1360 FOR I=0 TO 95:GOSUB 900:A1(I)=B:NEXT:FOR I=0 TO 95:GOSUB 900:M1(I)=B:NEXT
1370 FOR I=0 TO 95:GOSUB 900:M2(I)=B:NEXT:FOR I=0 TO 95:GOSUB 900:PR(I)=B:NEXT
1380 FOR I=0 TO 31:GOSUB 900:RD(I)=B:NEXT:FOR I=0 TO 23:GOSUB 900:W (I)=B:NEXT
1390 FOR I=0 TO 23:GOSUB 900:W0(I)=B:NEXT:GOSUB 1580
1400 RESTORE 2120:FOR I=0 TO 9:READ ME$(I):FOR J=0 TO8:READ RS(I,J):NEXT J,I
1410 REM  SCREEN INITLIAZE
1420 COLOR 7,0:WIDTH 40,25:SCREEN 7,0:CLS:MX=-28
1430 RESTORE 2040
1440 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 19:GOSUB 1090:NEXT:NEXT
1450 FOR J=0 TO 39:PUT@A(J*16, 192)-(J*16+15,199),W0,PSET:NEXT J
1460 GOSUB 1080:LINE(16,176)-(495,191),PRESET,,BF
1470 FOR I=0 TO  1:READ Z$:FOR J=0 TO 1:SYMBOL(44+J,172+I*8),Z$,1,1,7:NEXT J,I
1480 FOR I=0 TO  4:READ SB$,SBX,SBY,SBC:GOSUB 1060:NEXT
1490 LINE(44,179)-(476,187),XOR,7,BF:GOTO 1510
1500 REM  TITLE DISPLAY
1510 SC#=0:RO=1:LE=3:SCREEN 7,0:GOSUB 1080:GOSUB 1000:GOSUB 1020:GOSUB 1040
1520 FL=1:MAX=0:GOSUB 730
1530 RESTORE 2070:FOR I=0 TO 7:READ SB$,SBX,SBY,SBC:GOSUB 1060:NEXT
1540 PUT@A(128,60)-(159,75),A1,PSET:PUT@(128,84)-(159,99),RD,PSET,2
1550 SCREEN 7,7
1560 IN$=INKEY$:IF IN$=CHR$(13) THEN 1190 ELSE 1560
1570 REM  WALL SUB PUT
1580 FOR I=0 TO 15 STEP 8:FOR J=0 TO 31 STEP 16:GOSUB 1600:NEXT J,I
1590 GET@A(0,0)-(31 , 15),W1,G   :GET@A(32 ,0)-(63 , 15),W2,G   :RETURN
1600 PUT@A(J,I)-(J+15,I+7),W,PSET:PUT@A(J+32,I)-(J+47,I+7),W0,PSET:RETURN
1610 REM  CHARACTER DATAS
1620 ' ―――――――― YOU CHARACTER ――――――――
1630 DATA 8000,FFE0,8001,7FFC,8007,7FD7,E00F,7F53,400F,7F50,8000,8000,8004,8000
1640 DATA 8000,8000,80FC,803F,80FF,55FD,805F,7FEA,801F,7FA8,8007,7FD0,800B,77E8
1650 DATA 800B,63A8,8002,62A0,8000,FFE0,8001,7FFC,9F07,7FD7,F18F,7F53,60CF,7F50
1660 DATA F1CF,19D0,838F,19D0,8307,7FA0,86FD,7EBF,86FF,55FD,8C5F,7FEA,8C1F,7FA8
1670 DATA 8C07,7FD0,8C0B,77E8,860B,63A8,8602,62A0,8000,8000,8000,F000,8001,4000
1680 DATA E001,0000,4000,8000,800F,19D0,800F,19D0,8007,7FA0,80C1,7E80,8000,8000
1690 DATA 8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000
1700 ' ―――――――― MONSTER1 CHARACTER ――――――――
1710 DATA 8000,8000,801F,2800,81FF,6A80,8387,6140,9FE1,07A8,FFFF,7FFA,7FFB,5FF5
1720 DATA 7FDA,1BFD,7FAE,33FF,73AA,ABCF,73A8,0BCF,879A,3BA0,8F77,6FD0,97EA,2FE8
1730 DATA 9F50,97F8,BD40,85F4,8000,8000,800C,8000,8040,8000,8158,9A00,8816,E800
1740 DATA A000,8000,C018,9800,8018,9800,800C,8000,8000,8000,8000,8000,8018,9800
1750 DATA 8030,8C00,8000,8000,8000,8000,0000,8001,8000,8000,801F,2800,81FE,6A80
1760 DATA 8387,6140,9FE1,07A8,FD77,6D7A,77FB,DEF5,7DD8,9BDD,5F8C,B1BD,F280,81C7
1770 DATA 5380,8146,8798,99A0,8D77,6F50,976A,2DE8,9D50,9778,3540,85D5
1780 ' ―――――――― MONSTER2 CHARACTER ――――――――
1790 DATA 8180,8180,80E0,8700,4C60,8633,8000,8000,4000,8003,8000,8000,A00C,B004
1800 DATA D000,800A,2802,C015,D400,802A,2800,8015,D000,800A,0000,8001,8000,8000
1810 DATA 8000,8000,4000,8003,8180,8180,80E5,A700,4C76,6E33,F8FF,7D1A,7AED,375F
1820 DATA ADFF,7FB4,96AC,B568,8770,8EA0,82AA,D540,82F7,6F40,83FA,3F40,85FF,7FA0
1830 DATA 8FF5,DFD0,8FE8,97D0,BEA0,85F4,7D40,82BF,8180,8180,80E0,8700,4C60,8633
1840 DATA 8000,8000,400C,B003,8000,8000,800C,B000,8000,8000,8002,C000,8000,8000
1850 DATA 8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,8000,4000,8003
1860 ' ―――――――― PRINSECE CHARACTER ――――――――
1870 DATA 800F,5000,8001,0000,81FF,7A80,83E0,8740,83C0,8340,83C0,8340,83E0,8740
1880 DATA 81E0,8680,81D0,8380,83C0,83C0,83C0,83C0,807F,6A00,80FF,7500,81FF,7A80
1890 DATA 83FF,7D40,83FF,7D40,8000,8000,807F,6A00,8000,8000,801F,7800,8039,1C00
1900 DATA 8039,1C00,801F,7800,807F,7E00,81FF,7780,83FF,57C0,83FF,D7C0,83FF,6BC0
1910 DATA 80FF,7500,81FF,7A80,83FF,7D40,83FF,7D40,8000,8000,807E,EA00,8000,8000
1920 DATA 801F,7800,8039,1C00,8039,1C00,801F,7800,8067,6600,81D0,8380,83C0,83C0
1930 DATA 83C0,83C0,83FF,6BC0,80FF,7500,81FF,7A80,83FF,7D40,83FF,7D40
1940 ' ―――――――― MAGICAL ROD CHARACTER ――――――――
1950 DATA 8000,8000,8000,9FF0,8000,F838,8000,7014,8000,E034,8000,8074,8000,83D0
1960 DATA 8000,9E80,8000,7400,8003,5000,800F,C000,801D,8000,80F4,8000,83D0,8000
1970 DATA 8F40,8000,8E80,8000
1980 ' ―――――――― WALL CHARACTER ――――――――
1990 DATA FFF8,E000,E000,8000,787F,8060,8060,8000,FFFE,FFFE,FFFE,FFFE,7E7F,7E7F
2000 DATA 7E7F,7E7F,FFF8,FFF8,FFF8,8000,787F,787F,787F,8000,FFF8,E000,E000,8000
2010 DATA 787F,8060,8060,8000,FFFA,FFFA,FFFA,AAAA,7A7F,7A7F,7A7F,2A2A,FFF8,E000
2020 DATA E000,8000,787F,8060,8060,8000
2030 REM  CHARACTER DATA (MOJI)
2040 DATA "                                          "
2050 DATA "  WAVE  █ BLOCK  █  FIRE  █ CHANGE █  ROD   █  WIDE  █"
2060 DATA HIGH,32,2,4,SCORE,33,3,4,1UP,33,7,5,ROOM,32,11,6,POWER,32,15,7
2070 DATA --MAGICAL WORLD--,7,3,6,PROGRAMMER BY K.YOSHIDA.,4,5,2
2080 DATA ··YOU CHARACTER.,10,8,7,NAME "GOROKUN",12,9,7,··MAGICAL ROD,10,11,7
2090 DATA GET POWER UP,12,12,7,COPYRIGHT BY FANTANSOFT.,4,15,5
2100 DATA PUSH RETURN TO START,6,18,2
2110 REM  MAZE DATAS
2120 DATA 0000739C40044C64092009204C644004739C0000,1,5,4,9,5,0,0,0,0
2130 DATA 2040AF4E08487840C3F81000128072DA46104410,3,0,0,3,9,13,2,13,9
2140 DATA 04007CFC408447B41C1441145FF4100470FC1000,1,4,0,9,5,0,0,0,0
2150 DATA 0000545457D450145FF45FF4501457D454540400,2,6,1,2,5,12,5,0,0
2160 DATA 8004D7D4D014DFF4990400305FF2500657D64002,3,1,0,1,4,13,6,13,9
2170 DATA 5AB45EF457D4501407C007C04FE44824783C0000,1,2,7,12,7,0,0,0,0
2180 DATA 7ABC101057D444444D745D64444456D410107ABC,3,0,0,14,9,3,4,11,5
2190 DATA 602C29E86BEC08207F7C08606BEC2A286BAC0800,3,1,1,1,7,13,1,13,7
2200 DATA 040044007FFC60006EF802805EF45014D7D61010,3,0,7,5,5,9,5,14,7
2210 DATA 0EE06E8A603A7FAA7F8001FCA9FCB80CA2EC0EE0,1,3,6,11,3,0,0,0,0
2220 REM  ｵﾂｶﾚｻﾏ SAVEｼﾃ BUG ｦ ﾄｯﾃｸﾀﾞｻｲ｡ BY FSV
```

評…なぜ知ってるんだ‼…(影)



by HAN.S

評…つぐ美ちゃんにぴったりだ…(編)



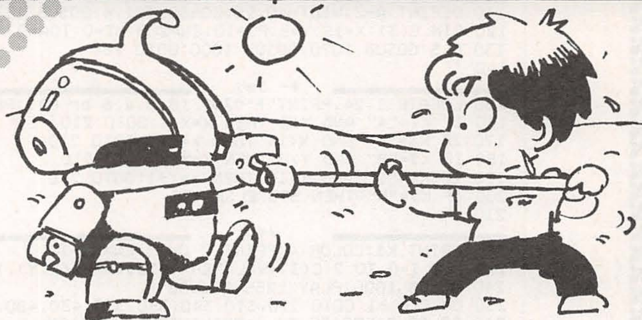
by スカイバード

★「あたたた……北斗残業拳！おまえはもう居残りだ…」。(茨城県古河市・**匿名希望26才**)…【**影**：えっ？残業ですか？昼間あんなに働いたのに。**編集長**：何を言ってるんだね影くん！１日中ゲームをしておきながら。】

FM-7/NEW7/77/L2/L4/AV(V3.0)用

FM-7シリーズ

惑星(わくせい)マイムの戦(たたか)い



★山本　晃

⊙STORY

シーマス星系第2惑星マイムは地表の80%を砂漠（さばく）と赤い岩山におおわれた，人口20億人の平和な星であった。

しかし，ある日この惑星の防御システムが暴走し，システムを管理する無数の無人バトル・アーマーが人々を殺しはじめた。

システム暴走後，わずか8時間で人口は4億人に減少した。このままでは，あと数時間でマイムは死の星となってしまう。

そこで君の任務は，最新鋭バトル・アーマー「ミランダ」に乗り，この惑星を救うべく，システムの中枢コンピュータがある「マルル砂漠」に行き，そこでコンピュータのドームを捜し，破壊することにある。なお，ドームはPOWER(パワー)が100以上ないと破壊できない。では，健闘を祈る！

⊙HOW TO PLAY

まず，はじめに大文字モードにしてください。そしたら[8][2][4][6]で前後左右に砂漠の中を移動できます。左上のスクリーンにはそのときの景色が写ります。もしそこに敵がいれば戦闘モードになります。またエネルギー・パックやミサイル・カートリッジが落ちていると「取りますか？」と聞いてくるので，Y／Nで答えてください。

●戦闘モードについて

最初に敵が攻撃してきます。そしたら左下のスクリーンを見てください。上の青いのが敵のPOWERで，下の赤いのがエネルギーです。勝てそうになかったら，すかさず逃げてください。もし攻撃するならビームとミサイルがありますが，その破壊力は敵のPOWERなどによって異なります。だいたいビームは自分のPOWERによって異なり，ミサイルは40前後です。

●エネルギーについて

エネルギーは最大値が200です。歩くと1減り，敵の攻撃を受けると，受けたダメージの分だけ減ります。これが0になるとGAME(ゲーム)　OVER(オーバー)です。

エネルギー・パックを取るときは注意してください。はじめのうち取りすぎるとあとで困ります。

⊙PROGRAMについて

別に，たいしたことはしていません。MAP DATAについては，**第1表**を見て考えてください。

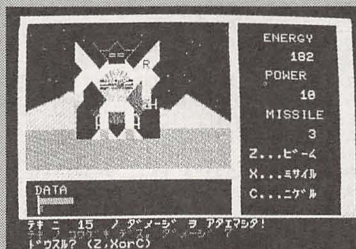
《第1表》MAP DATA

DATA 000,000,000,……

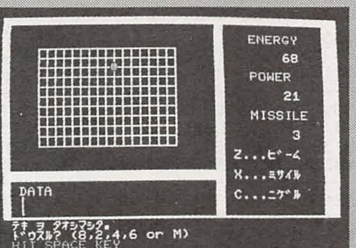
100の位	状態	10の位	
0	なにもない		
1	ドゴス	POWER（O～F）	
2	ラダン		
3	ザオマ		
4	エネルギー・パック		
5	ミサイル・カートリッジ	ミサイルの数（O～F）	
6	おとしあな	両方をたして10をかけたものがダメージ	
7	ドードーム		



▲《写真1》歩きまわるとアイテムが落ちている。Mはミサイルだ

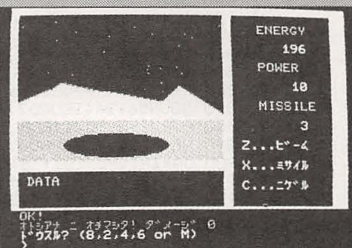


◀《写真2》やった！　敵をやっつけたぞ。敵と出会ったらDATAをよく見ること



▶《写真3》マップを見たいときはMを押す。現在位置がひと目でわかる

▼《写真4》あっ！　落とし穴だ!!　ダメージを受けるので注意しよう



★あのー，OFって60円切手をはれば，載るんですか？そんなことありませんよねー影さん。（茨城県鹿島郡・夏暑14才）……【影：そんなことはないゾ。20円分ムダにするぐらいだったら，私のところへ送ってくれ。】

```
100 '
                    ショキ セッテイ
110 DEFINT A-Z:WIDTH40,25:CONSOLE21,4:GOSUB 1370:GOTO 1170
120 DIM C(3):X=15:Y=5:PO=10:EN=200:MI=0:TDA=0
130 CLS:GOSUB 1070:GOSUB 1000:GOTO 260
140 '
                    キー ショリ
150 LOCATE 1,24:PRINT"ト゛ウスル? (8,2,4,6 or M)":PRINT" >";:K$=INPUT$(1)
160 IF K$="4" AND X>0 THEN X=X-1:GOTO 210
170 IF K$="6" AND X<16 THEN X=X+1:GOTO 210
180 IF K$="8" AND Y>0 THEN Y=Y-1:GOTO 210
190 IF K$="2" AND Y<10 THEN Y=Y+1:GOTO 210
200 IF K$="M" THEN 590 ELSE 150
210 '
                    メイン
220 PRINT K$:COLOR 4:PRINT " OK!":EN=EN-1
230 FOR I=0 TO 2:C(I)=VAL("&H"+MID$(MAP$(X,Y),I+1,1)):NEXT I
240 GOSUB 1000:PLAY"t255v15o6G8"
250 ON C(0)+1 GOTO 290,310,340,350,370,430,480,530
260 COLOR 7:LOCATE 32,4:PRINTUSING"###";EN
270 LOCATE 32,8:PRINTUSING"###";PO:LOCATE 32,12:PRINTUSING"###";MI
280 IF EN<1 THEN 1260 ELSE 150
290 '―――――――――― サハ゛ク ――――――――――――――――――
300 PRINT " マルル サハ゛ク ノ ナカテ゛ス。 ムコウ ニ ヤマカ゛ ミエマス。":GOTO 260
310 '―――――――――― ト゛コ゛ス ――――――――――――――――――
320 PUT@A(7,3)-(16,12),T1:PRINT " ト゛コ゛ス カ゛ イマス":GOTO 660
330 '―――――――――― ラタ゛ン ――――――――――――――――――
340 PUT@A(7,3)-(16,12),T2:PRINT " ラタ゛ン カ゛ イマス":GOTO 660
350 '―――――――――― サ゛オマ ――――――――――――――――――
360 PUT@A(7,3)-(16,12),T3:PRINT " サ゛オマ カ゛ イマス":GOTO 660
370 '―――――――――― エネルキ゛ーハ゜ック ――――――――――――――
380 PUT@A(10,11)-(17,13),T4:COLOR6:PRINT" エネルキ゛ーハ゜ック カ゛ アリマス。 トリマスカ? (Y/N)"
390 A$=INPUT$(1):IF A$="Y" THEN MAP$(X,Y)="000":GOTO 410
400 IF A$="N" THEN 260 ELSE 390
410 PRINT " エネルキ゛ー カ゛ 200ニ ナリマシタ"
420 GOSUB 1000:EN=200:MAP$(X,Y)="000":GOTO 260
430 '―――――――――― ミサイルカートリッシ゛ ――――――――――――――
440 PUT@A(10,11)-(14,13),T5:COLOR6:PRINT" ミサイル カートリッシ゛ カ゛ アリマス。 トリマスカ?(Y/N)"
450 A$=INPUT$(1):IF A$="Y" THEN MAP$(X,Y)="000":GOTO 470
460 IF A$="N" THEN 260 ELSE 450
470 GOSUB 1000:PRINT " ミサイル カ゛ "C(1)"フエマシタ。":MI=MI+C(1):GOTO 260
480 '―――――――――― オトシアナ ――――――――――――――――――
490 CIRCLE(202,115),100,0,.1:PAINT(202,115),0,0
500 SOUND7,8:SOUND8,15:SOUND1,1:FOR I=10 TO 250:SOUND0,I:NEXT
510 SOUND6,25:SOUND7,1:SOUND8,255:SOUND12,10:SOUND13,0:SOUND0,255
520 COLOR 2:PRINT" オトシアナ ニ オチマシタ! ダ゛メーシ゛"C(1)*10:EN=EN-C(1)*10:GOTO 260
530 '―――――――――― ト゛ーム ――――――――――――――――――
540 CIRCLE(200,105),130,5,.3,.5:CIRCLE(200,105),130,5,.1,,.5
550 PAINT(200,100),1,5:PRINT" ト゛ーム カ゛ アリマス。":IF PO>99 THEN 570
560 COLOR2:PRINT " テ゛モ アナタ ノ ハ゜ワー テ゛ハ マタ゛ハカイテ゛キマセン。":COLOR7:GOTO 140
570 PRINT " ト゛ーム ヲ ハカイ シマスカ? (Y/N)":A$=INPUT$(1)
580 IF A$="Y" THEN 1290 ELSE 570
590 '―――――――――――― map ――――――――――――――――――
600 LINE(15,7)-(399,127),PSET,0,BF:COLOR7
610 LOCATE4,3:PRINT"┌┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┬┐":FOR I=4 TO 12
620 LOCATE4,I:PRINT"├┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┤":NEXT
630 LOCATE4,13:PRINT"└┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┘":COLOR 2
640 LOCATE X+4,Y+3:PRINT"●":LOCATE 0,24:PRINT " HIT SPACE KEY"
650 IF INKEY$<>" " THEN 650 ELSE 230
660 '
                    ハ゛トル モート゛
670 LINE(40,150)-(390,160),PSET,0,BF:LINE(38,148)-(40,162),PSET,7,BF
680 LINE(40,156)-(C(2)*22+40,160),PSET,2,BF
690 LINE(40,150)-(C(1)*22+40,154),PSET,1,BF
700 FOR I=0 TO 1:FOR II=0 TO 15
710 CIRCLE(200,60+II),II*12,6,.3,IA,AB,,XOR:NEXT II:NEXT I
720 FOR I=0 TO5:COLOR=(5,2):PLAY"O1F16R64":FOR II=0 TO 200:NEXTII
730 COLOR=(5,5):NEXT I:D=C(1)*2+INT(PO/10)
740 EN=EN-D:COLOR 7:LOCATE 32,4:PRINTUSING"###";EN
750 IF EN<1 THEN 1260
760 LOCATE 1,24:COLOR2:PRINT"テキ ノ コウケ゛キ テ゛ス。 ダ゛メーシ゛"D
770 COLOR 7:PRINT " ト゛ウスル? (Z,XorC)":K$=INPUT$(1)
780 IF K$="C" THEN TDA=0:GOTO 140
790 IF K$="Z" THEN 820
800 IF K$="X" THEN IF MI>0 THEN 860
810 GOTO 770
820 '―――――――――― ヒ゛ーム ――――――――――――――――――
830 SOUND 7,8:SOUND8,15:SOUND1,0
840 FOR I=0 TO 1:FOR II=0 TO 5:LINE(370+II*2,127)-(190,60),XOR,2
850 SOUND0,II*9:NEXT II,I:DA=PO+8-C(1):SOUND0,0:GOTO 920
860 '―――――――――― ミサイル ――――――――――――――――――
870 SOUND6,24:SOUND7,1:SOUND8,255:SOUND12,5:SOUND13,13:SOUND0,255
880 FOR I=0 TO 1:FOR II=0 TO 5:CIRCLE(50,55),120-II,7,.3,.7,,,XOR
890 NEXT II,I:SOUND8,255:SOUND12,5:SOUND13,0:SOUND0,150
900 DA=INT(PO/10)+38:MI=MI-1:LOCATE32,12:PRINTUSING"###";MI
910 '―――――――――― ハンテイ ――――――――――――――――――
920 TDA=TDA+DA:IF C(2)*22+40-TDA<41 THEN PO=PO+C(1):GOTO 950
930 LINE(C(2)*22+40,156)-(C(2)*22+40-TDA,160),PSET,0,BF
940 LOCATE 1,24:PRINT"テキ ニ "DA" ノ ダ゛メーシ゛ ヲ アタエマシタ!":GOTO 700
950 '―――――――――― テキ タオス ――――――――――――――――――
```

★私はついにやってしまいました。先日ＯＦハガキをだしたつぎの日，ハガキが戻ってきたのでびっくりしていたら切手をはりわすれていた。(千葉県我孫子市・**絵夢享14才**)……**【編：みなさんも，気をつけてくださいね。】**

```
960 SOUND6,55:SOUND7,1:SOUND8,255:SOUND12,180:SOUND13,0:SOUND0,255
970 CIRCLE(190,60),30,6,,,,F,XOR:CIRCLE(190,60),70,2,,,,F,XOR
980 LOCATE 1,24:PRINT"ﾃｷ ｦ ﾀｵｼﾏｼﾀ｡":LINE(40,150)-(390,160),PSET,0,BF
990 MAP$(X,Y)="000":TDA=0:GOSUB 1000:GOTO 260
1000 '
            ｻﾊﾞｸ ﾉ ｴ
1010 LINE(15,7)-(399,127),PSET,0,BF
1020 LINE(1,12)-(24,15),CHR$(254),4,BF:LINE(15,96)-(398,127),XOR,2,BF
1030 CONNECT(15,80)-(80,70)-(100,65)-(180,72)-(290,80)-(320,68)-(399,90),2
1040 PAINT(85,73),3,2,6,7:FOR I=0 TO 20:A=RND*384+15:B=RND*55+10
1050 PSET(A,B,5):NEXT:RETURN
1060 '
            ｹﾞｰﾑ ｶﾞﾒﾝ
1070 LINE(14,6)-(400,128),PSET,7,B:LINE(415,6)-(609,165),PSET,7,B
1080 LINE(14,135)-(400,165),PSET,7,B:PAINT(0,0),5,7
1090 SYMBOL(32,140),"DATA",2,1,6: COLOR 6
1100 LOCATE 29,2:PRINT "ENERGY"
1110 LOCATE 29,6:PRINT "POWER"
1120 LOCATE 29,10:PRINT"MISSILE":COLOR7
1130 LOCATE 27,14:PRINT "Z...ﾋﾞｰﾑ"
1140 LOCATE 27,16:PRINT "X...ﾐｻｲﾙ"
1150 LOCATE 27,18:PRINT "C...ﾆｹﾞﾙ":LOCATE 0,24
1160 LINE(0,167)-(640,200),PSET,0,BF:PRINT "Please lock CAP key !":RETURN
1170 '
            ﾀｲﾄﾙ
1180 CLS:COLOR=(6,0):LINE(0,3)-(40,15),CHR$(&HFE),6,BF
1190 SYMBOL(40,30), "[MAIM]",3,3,7,,XOR
1200 SYMBOL(40,54), "[MAIM]",3,3,7,,XOR
1210 SYMBOL(40,78), "[MAIM]",3,3,7,,XOR
1220 SYMBOL(40,102),"[MAIM]",3,3,7,,XOR
1230 SYMBOL(50,20),"BATTLE IN PLANET",2,1,2
1240 LOCATE 20,21:COLOR4:PRINT "... HIT SPACE KEY "
1250 IF INKEY$=" " THEN COLOR=(6,6):GOTO 120 ELSE 1250
1260 '
            ｹﾞｰﾑ  ｵｰﾊﾞｰ
1270 LOCATE 0,24:COLOR 2:PRINT" ｴﾈﾙｷﾞｰｶﾞ ｱﾘﾏｾﾝ｡ ﾓｳｲﾁﾄﾞ RUN ｼﾃｸﾀﾞｻｲ｡"
1280 BEEP:SYMBOL(70,30),"GAME OVER",4,8,2:END
1290 '
            ｹﾞｰﾑ ｴﾝﾄﾞ
1300 COLOR 6:PRINT " ﾁｭｳｾｲｼﾋﾞｰﾑ ﾊｯｼｬ!!":SOUND7,8:SOUND8,15:SOUND1,2
1310 FOR I=370 TO 400:LINE(I,127)-(190,75),PSET,7:SOUND0,I-300:NEXT
1320 SOUND6,60:SOUND7,1:SOUND8,255:SOUND12,180:SOUND13,0:SOUND0,255
1330 FOR I=0 TO 300:LINE(200,80)-(RND*384+15,RND*119+8),XOR,RND*4+2:NEXT I
1340 COLOR 2:PRINT " ｵﾒﾃﾞﾄｳ!! ｷﾐﾉ ｼﾒｲﾊ ｵﾜｯﾀ｡ ｺﾚﾃﾞ ﾜｸｾｲ'ﾏｲﾑ'ﾊ ﾏﾀ ﾍｲﾜﾆ ﾅﾙﾀﾞﾛｳ"
1350 SYMBOL(215,100),"THE END",3,3,0:SYMBOL(217,101),"THE END",3,3,2
1360 IF INKEY$<>" " THEN 1360 ELSE END
1370 '
            MAP DATA
1380 DIM MAP$(16,10):RESTORE 1410
1390 FOR I=0 TO 10:FOR II=0 TO 16:READ MAP$(II,I):NEXT II:NEXT I
1400 '      0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - A - B - C - D - E - F - G
1410 DATA 550,000,400,000,000,400,500,510,000,235,000,000,000,000,000,650,550
1420 DATA 000,000,1AA,000,1AA,000,000,000,400,000,400,000,235,1AF,000,1FF,650
1430 DATA 620,000,620,1AF,000,1FB,000,620,000,283,000,336,000,000,349,000,000
1440 DATA 000,233,000,000,1AA,000,000,000,500,000,500,000,000,364,000,000,000
1450 DATA 000,000,000,000,000,000,000,1A9,000,000,368,000,231,000,000,211,000
1460 DATA 400,620,620,000,000,400,000,700,610,400,000,2F0,000,000,530,000,400
1470 DATA 000,000,1FF,000,000,000,000,000,000,000,590,000,2E5,000,253,000,2A1
1480 DATA 000,000,500,362,000,255,000,000,600,000,10F,000,000,600,000,000,000
1490 DATA 400,400,620,400,000,000,000,400,500,000,000,31F,000,356,000,400,33F
1500 DATA 400,400,000,000,000,000,620,000,000,16E,000,000,000,000,263,000,000
1510 DATA 550,400,000,000,35F,400,000,400,000,000,000,000,1EF,000,000,333,550
1520 '
            ｷｬﾗ DATA
1530 DIM T1(99),T2(99),T3(99),T4(23),T5(14):RESTORE 1600
1540 FOR I=0 TO 99:READ A$:T1(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1550 FOR I=0 TO 99:READ A$:T2(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1560 FOR I=0 TO 99:READ A$:T3(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1570 FOR I=0 TO 23:READ A$:T4(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
1580 FOR I=0 TO 14:READ A$:T5(I)=VAL("&H"+A$):NEXT:RETURN
1590 '      0 - 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - A - B - C - D - E - F - G
1600 DATA 000,000,000,000,181,181,000,000,000,000,000,000,000,1E4,39C,6EC,1E5
1610 DATA 7EE,000,000,5E4,587,587,1E6,39E,39F,1E7,587,587,5E5,1E1,187,5E6,587
1620 DATA 585,585,587,5E7,187,1E3,193,187,000,587,585,585,587,000,187,192,4E4
1630 DATA CEC,4E5,5E6,5E0,5E0,5E7,000,187,192,4E6,CEC,4E7,1E4,187,187,1E5,000
1640 DATA 4EC,000,000,000,1E4,187,1E7,1E6,187,1E5,000,000,000,000,187,187,000
1650 DATA 000,187,187,000,000,000,5E4,587,587,5E5,000,587,587,5E5,000
1660 DATA 5E5,000,2EF,280,2EE,2EF,280,2EE,000,5E4,587,5E5,000,2EF,13D,13D,2EE
1670 DATA 000,5E4,587,5E6,587,5E5,7E4,784,784,7E5,5E4,D52,5E7,7E4,787,787,787
1680 DATA 787,787,787,787,787,7E5,787,7E7,7E6,5E0,5E0,2ED,5E0,7E7,787,7E7,787
1690 DATA 000,000,7E6,787,787,7E7,000,787,000,6E7,000,000,7E4,787,787,7E5,000
1700 DATA E2E,692,688,000,79C,787,F85,F85,787,79D,000,000,688,000,793,787,000
1710 DATA 000,787,792,000,000,688,000,7E4,7FE,7E5,7E4,7FE,7E5,000,000
1720 DATA 000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,2E5,000,3E4,384,384,3E5
1730 DATA 000,2E4,000,2E4,287,2E5,387,3E7,3E6,387,2E4,287,2E5,287,287,287,15B
1740 DATA 000,6EC,15D,287,287,287,287,287,000,387,383,383,387,000,287,287,2E6
1750 DATA 287,000,3E6,2FE,2FE,3E7,000,287,2E7,5E4,586,000,287,287,287,287,000
1760 DATA 586,5E5,7E7,7E6,2E4,287,000,2E6,287,2E5,7E7,7E6,000,2E4,287,2E7,000
1770 DATA 000,2E6,287,2E5,000,5E4,587,587,5E5,000,000,000,587,587,5E5
1780 DATA 1E4,7FE,7FE,7FE,7FE,7FE,7FE,1E5,7FE,645,64E,645,652,647,659,7FE,1E6
1790 DATA 7FE,7FE,7FE,7FE,7FE,7FE,1E7
1800 DATA 5F0,594,594,594,5F0,187,62D,64D,62D,187,2E6,186,186,186,2E7
```

★ある会話：「おい，腕に蚊がとまっているぞ」「いいの。実験してるんだから」「何の実験」「化学(蚊がくう)の実験」。(静岡県焼津市・**蒔田裕二16才**)……**【影：このあと，この人は，全身を蚊にさされ……。】**

FP-1000/1100用

リボルティング REVOLTING ズカート ZUKATO



★SHINGO

STORY

84年10月号からはじまった戦い『JECLOF』は，86年2月号には『NEW 〜』となり，近況が報告された。さて，この約1年半の間に何が起こったのか？

JECLOF軍の基地建設は増々進み，我らがゾリバルウも，苦しい戦いとなった。しかし，JECLOF軍の中でも反乱が起きはじめていた。ズカートが寝返ったのである。84年当時は，ゾリバルウの強敵であったズカートは，今，JECLOF軍の要塞と死闘をくり広げているのだ！

ゲーム内容

1面は，練習のようなものです。ズカート（●）を，PF0とPF9で左回転，右回転に動かします。そして画面上のスペシャル・フラグをすべて取れば，クリアです。ズカートが画面外にでると，ゲーム・オーバーとなります。

2面は，いよいよ要塞（ようさい）との戦いです。1面同様に，ズカートを操作し，要塞を消し去ってください。このときも，画面外にでるとゲーム・オーバーです。

プログラム

リストの半分がデータという，どうしようもないプログラムです。キャラクター・データ（DEFCHR$（××）＝"〜"の部分）に，マシン語データがまじっているので，入力には注意してください。

要塞の移動は，サブCPU用のマシン語で，画面をハード・スクロールさせることで行なっています。

また，この要塞のデータは，スーパーソフトマガジン（知らない人もいるかな？）を見て，1年半近く前に作ったもので，大変疲れました。今なら，「オールアバウトNAMCO」の本にしっかり載っているようですが…。

ゼビウスができない機種のユーザーも，このようなゲームを作って，自分をなぐさめてみては，いかがかな？



▲〈写真1〉JECLOF「ズカートの反逆」のタイトル画面。一瞬ゼビウスかと……

▼〈写真2〉1面はズカートを操作してスペシャル・フラッグをすべて取ろう





▲〈写真3〉ズカートが画面からはみだすと，一発でゲーム・オーバー

▼〈写真4〉2面はいよいよ敵要塞との対決。ズカートの方向の変化に注意！

REVOLTING ZUKATOのプログラム・リスト

```
1 REM ┌──────────────┬──────────────────┐
2 REM ││ REVOLTING ZUKATO ││ ◆ ││ JECLOF Ver 5.0  '86.5.1 ││
3 REM ├──────────────┼──────────────────┤
4 REM ││ ﾅﾝﾄ! ｽﾞｶｰﾄ ｶﾞ... ││ ◆ ││ By Shingo (FPﾄﾓﾉｶｲ No.45) ││
5 REM └──────────────┴──────────────────┘
10 WIDTH40:SCREEN 2.7.7:CLEAR.&HEFFF:DEFINT A-Z:BEEPOFF:RANDOMIZE
20 KEY0.CHR$(3):KEY9.CHR$(4):KEY5.CHR$(12)+"G.1450"+CHR$(13):DIM SR(80.50)
30 FOR I=0 TO 7:READ X1(I).Y1(I):NEXT
40 DATA 0.-1.1.-1.1.0.1.1.0.1.-1.1.-1.0.-1.-1
50 GOSUB 610
60 GOSUB 490
70 COLOR 6.4:PRINTCSR(14.21)"PUSH ANY KEY!":CALL&H0703
80 WHILE INKEY$="":WEND
90 LOCATE 0.12:FORJ=1TO10:PRINTSTRING$(40." ");:NEXT
100 FORI=1TO 11:CALL&H0B09.&H7B...40:FORJ=1TO100:NEXT:NEXT
109 REM ROUND 1 ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
110 COLOR 3.4:PRINTCSR(12.12)"**** ROUND 1 ****"
120 FORI=1TO 1500:NEXT:PRINTCSR(12.12)SPC(17)
130 COLOR 7.0:FOR I=1TO 20:SCREEN 2.7.4
```

★つぐ美さんに質問。ちゃんこ輪島は，いつデビューするのですか？（東京都品川区・**新井栄智14才**）……**【編：なかなかのリングネームですね。得意技は，TRAP CAT（ねこだまし）とサンダーはり手ですかね？】**

ゲームが作れない人のためのBASIC講座

ゲームをまだ1回も作ったことがない人は，『最初の一歩』をだしかねているのでしょう。まず，1作目は，とにかく簡単なものにすることです。プログラム・テクニックや，グラフィック等は気にせず，ＩＦ文たっぷり，ＧＯＴＯ文ごってりでもかまわずに，とにかく『ゲーム』を作るのです。

```
140 X=RND(1)*36+2:Y=RND(1)*20+2:IF X=19 OR PEEK(&H9000+X+Y*40)>32 THEN140
150 PRINTCSR(X,Y)CHR$(248);
160 SCREEN 2,7,2:PRINTCHR$(29)CHR$(247);:NEXTI:SCREEN 2,7,7
170 X=19:Y=22:S=0:P=0:Q=0:COLOR 0,4
180 I$=INKEY$:S=(S+(I$=CHR$(3))-(I$=CHR$(4))) AND 7
190 X=X+X1(S):Y=Y+Y1(S):Q=PEEK(&H9000+X+Y*40)
200 PRINTCSR(XX,YY)" "CSR(X,Y)"X";:XX=X:YY=Y
210 IF Q=247 THEN BEEPON:BEEPOFF:P=P+1:IF P=20 THEN 240
220 IF X=0 OR X=39 OR Y=0 OR Y=23 THEN 400
230 GOTO 180
239 REM ROUND 2 ████████████████████████████████████████████
240 PRINTCSR(X,Y)" ";
250 COLOR 3,4:PRINTCSR(12,12)"**** ROUND 2 ****"
260 FOR I=1 TO 10:FOR J=15 TO 24:SR(20+J,12+I)=1:NEXT:NEXT
270 SR(35,13)=0:SR(44,13)=0:SR(35,22)=0:SR(44,22)=0
280 X=19:Y=22:MX=15:MY=1:P=0:S=0:T=4:TT=1
290 PRINTCSR(12,12)SPC(17):COLOR 0
300 FORI=1TO 11:CALL&H0B09,&H7B,,,-40:FORJ=1TO100:NEXT:NEXT
310 I$=INKEY$:S=(S+(I$=CHR$(3))-(I$=CHR$(4))) AND 7
320 X=X+X1(S):Y=Y+Y1(S):MX=MX+X1(T):MY=MY+Y1(T):Q=SR(X-MX+35,Y-MY+13)
330 PRINTCSR(XX,YY)" ";
340 CALL&H0B09,&H7B,,,-X1(T)-Y1(T)*40:PRINTCSR(X,Y)"X";:XX=X:YY=Y
350 IF MX=1 OR MX=28 OR MY=1 OR MY=12 THEN TT=-TT:T=(T+4)AND7:GOTO 370
360 IF RND(1)>.8 THEN T=(T+TT)AND 7
370 IF X*Y=0 OR X=39 OR Y=23 THEN 400
380 IF Q THEN P=P+1:BEEPON:BEEPOFF:S=(S+4)AND7:IF P=96 THEN 440
390 SR(X-MX+35,Y-MY+13)=0:GOTO 310
399 REM GAME OVER 1 ██████████████████████████████████████
400 FORI=1TO50:BEEPON:COLOR 7,4,,I MOD2+2:FORｵ=1TO9:NEXT:NEXT:BEEPOFF
410 PRINTCSR(9,12)"****  GAME  OVER  ****"
420 PRINTCSR(9,14)"**** PUSH [S] KEY ****"
430 CALL&H0703:WHILE INKEY$<>"S":WEND:GOTO 60
439 REM GAME OVER 2 ██████████████████████████████████████
440 COLOR 7:PRINTCSR(5,9)"YOU ARE A GREAT BATTLER."
450 PRINTCSR(5,11)"MOTHER SHIP HAS BEEN DESTROYED."
460 PRINTCSR(5,13)"THIS PLANET WILL BE PEACEFUL."
470 FORI=1TO60:BEEPON:COLOR,,,I MOD7+1:FORｵ=1TO8:NEXT:NEXT:BEEPOFF
480 CALL&H0703:WHILE INKEY$="":WEND:GOTO 60
489 REM DEMO ███████████████████████████████████████████████
490 SCREEN 2,0,7:WIDTH40:COLOR 7,,,0:PRINTCSR(4,21)"時分":CALL&H0AFB,&H7B
500 COLOR 7,4:CLS:PRINTCSR(4,21)"円":CALL&H0B09,&H7B,,,-640
510 SCREEN 2,3,7:COLOR 2:LOCATE0,12
520 PRINT"                                   "
530 PRINT"                                   "
540 PRINT"                                   ";CHR$(13)
550 PRINT"          REVOLTING  ZUKATO        "
560 COLOR 7:PRINT:PRINT
570 PRINT"          PROGRAMED BY SHINGO      "
580 COLOR 7,0:FOR I=0TO2:SCREEN 2,,2^I:FORY=0TO9:LOCATE15,Y+1:FORX=0TO9
590 CALL&H077E,,&HF000+Y*80+X*8+&H320*I
600 NEXT:NEXT:NEXT:SCREEN 2,7,7:RETURN
609 REM DATA ██████████████████████████████████████████████
610 DEFCHR$(240)="3C7AFDFFFFFF7E3C":DEFCHR$(241)="991B991A54A40500"
620 DEFCHR$(242)="21109A010800EDB0":DEFCHR$(243)="C900000000000000"
630 DEFCHR$(244)="FFFFFFFFFFFFFFFF":DEFCHR$(245)="6906707900E06918"
640 DEFCHR$(246)="707901E008000000":DEFCHR$(247)="0C3FFD3F0C07040E"
650 DEFCHR$(248)="FFF8FEF8FBF8FFFF":DEFCHR$(249)="FFFFFFFFFFFFFFFF"
660 IF PEEK(&HF900)=192 THEN 690
670 FOR I=&HF000 TO &HF95F STEP8:READ A$
680 DEFCHR$(244)=A$:CALL &H9A00,,,I:NEXT I
690 RETURN
700 DATA 0000000000000000,0000000080C0E0F0,F8FCFE3FFFFFFFDF,3FBF3F207F7F7F7F
710 DATA 00FFFFFFBEFEFCBC,00FFFFFFFDFFFFFD,FCFFFF07FFFFFFFF,1F2F6FF4F7F3FBF9
720 DATA 000000000103070F,0000000000000000,0000000080C0E0F0,F8FCFEFFFFFFFFFF
730 DATA EFB7DF6F3F9F3F7F,FFFFFFFEFEFCFCF9,F8F8B0F0E1A1C1C1,FFFFFDFFFFFDFFFF
740 DATA FFFFFF7F7F3F3F1F,F16CB8347CF8FDFE,1E3F7FFFFEFCF9F3,000000000103070D
750 DATA F8FCFEFFFF7FF7F7,FFFFFFFDF6DB8D07,FFFFFFFFFFFFFFFF,FCF0F1EBE7CFCB91
760 DATA 83830303E7F7F7FF,FDFFFFFFFFFFFFFF,5F0FAFC7EFF3D389,FFFFFFFFFFFFFFFF
770 DATA E74F3F9F4FC3A1E4,1E3E7FFFFFFEEFEF,F7F7F7F7F7FFF002,471F7FFFFFFFFFFF
780 DATA FC783561971F7FFF,A0402050E8F5FAF1,FFFFFFBFBFBFFFFF,FFFFFFFDFDFDFFFF
790 DATA 0502040A17AF5F8F,3F1E8C96E1F8FEFF,E1F8FEFFFFFFFFFF,EFEFEFEFEFFF0F00
800 DATA 0E3EFEFEFEFE6EFE,F00000030F3FDBFF,FFFFF0C0E0F0F0F3,FFFFFFFFFFFFFC7FF
810 DATA FFFF5F0F17030703,FFFFFAF0E8C0E0C0,FFFFFFFFFFFFE3FF,FFFF0F01050D1D1D
820 DATA 0F00000000000080,406070787C7E767F,FE6EFEFEFEFEFEFE,FFDBFFFFFFFFFFFF
830 DATA FFFEFFFFFFFFFFFF,FFC7FFFFFFFFFFFF,030703170F5FFFFF,C0E0C068F0FAFFF7
840 DATA FFE3FF9F7CF3EFFF,1D1D0D3DFCFFFFFF,C0C0F0F8FDFFFFFF,7F767F7F7F7F7F7F
850 DATA FEFEFFF7F7F7F7F7,FFFFFFFFFF7F1F07,FF7F1F97613479FC,F1FAF5E8502040A0
860 DATA FFFFBFBFBFFFFFFF,EFEFDDDDBDF7F7EF,8F5FAF170A040205,FFFEF8E9864C1E3F
870 DATA FFFFFFFFFFFFEF8E2,7F7FFFEFEFEFEFEF,F7771FC7F9FEFCF8,4180DAF6FDFFF3E5
880 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,91CBCFE7EBF1F0FC,FF07F7E7C3030303,EFE0FFFFFBF8F0F0
890 DATA 89D3F3E7C7AF2F1F,FFFFFFFFFFFFFFFF,8031DB6FBFFFDF8F,EFEEF8E79F7F3F1F
900 DATA F0E0C08000000000,CE9F3F7FFFFEFCF8,7F3F9F1E0CC5B3E9,F9FCFCFEFEFFFFFF
910 DATA 0101010100000080,F0E0F0F8FCFCFFFF,5F3F3F7F7FFFFFFF,FEFCF9FC763A6CF5
920 DATA C7E3F1F8FC7E3F1F,0F07030100000000,0000000000000000,F060C08000000000
930 DATA DCFFFFFF3FFEFCF8,7F7F7F7F203F3F3F,80E0F0B8FCFEFF00,FDFFFFFDFFFFFF00
940 DATA FFFFFFFF07FFFFFE,F9FBFBF7F46F2F1F,0F07030100000000,0000000000000000
950 DATA 0000000000000000,0000000080404080,F8F4F221E0C0C080,3FBF3F207F7F7F7F
960 DATA 00FFFFFF40000040,00FFFFFF02000002,FCFFFF07FEFEFEFE,1F0F0F0407030301
970 DATA 0000000000020201,0000000000000000,0000000000006090,00000000080C0E0
980 DATA 8102040E1F1F3F7F,FFFFFFFEFEFCFCF8,0000400001410101,0000020080828080
990 DATA FFFFFF7F7F3F3F1F,8140201008080402,0000000000000000,0000000000000000
1000 DATA 08040201071F77F7,F1FAFCF8F0C08001,7FBFDFEFF7FBFDFE,F8F0F1E3E7CFCB95
1010 DATA 43030303C7E707FF,C2C0C0C0E7EFE0EF,1F0F0F0707030321,0100000000000000
1020 DATA 0000000000000000,0000000000000000,F7F7F7F7F7FFF002,071F7FFFFFFFFFFF
1030 DATA FC78B061871F7FFF,AE5F2F576AF5FAE1,FFFF1F5D5B5A16F5,EFE7E0623232109F
1040 DATA 71F8F0E2460F1F07,0000010000000000,0000000000000000,0000000000000000
1050 DATA 0E0E0E0E0E0E9E0E,F000000000002400,FFFFF08080A0B1B0,9F77CF3FFF83BB83
1060 DATA EE1F0F47C2612189,0F0000040646605B,0100000000001C00,000000000048C0C
1070 DATA 0000000000002400,0000000000000900,0E9E0E0E0E0E0E0E,00240000000000F0
1080 DATA B0B1B0A000F0FFFF,83BB8381F03F0F87,81B139818040E000,5B68432E120A0700
1090 DATA 001C000000000000,0C8C0438FCF00000,00240000010F7FF0,0009000000000003
1100 DATA 0EFEFFF7F7F7F7F7,FFFFFFFFFF7F1F07,FF7F1F0701800000,E1F8F062470F1F0E
1110 DATA 0100404040000000,0000020202000000,00000040E0F0F870,0000000000010000
1120 DATA 0000000000000000,1F70000000000000,F7771F0701000000,0180403008040201
1130 DATA 0100000000000000,0400000000000000,0000E0C000000040,0000171B38383032
1140 DATA 2000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
1150 DATA 8060000000000000,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
1160 DATA 0000400000400000,70606260C0C2C080,0000000000000000,0000000000000000
1170 DATA 0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
1180 DATA 0000000000000000,0000000000000000,4000004000000000,8280000200000000
1190 DATA 0101010103020202,0000000000000000,0000000000000000,0000000000000000
1200 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFF3FFFFFFFDF,BFBF3F207F7F7F7F
1210 DATA FFFFFFFFBEFEFCBC,FFFFFFFFFDFFFFFD,FFFFFF07FFFFFFFF,FFEFEFF4F7F3FBF9
1220 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF
1230 DATA EFB7DF6F3F9F3F7F,FFFFFFFEFEFCFCF9,F8F8B0F0E1A1C1C1,FFFFFDFFFFFDFFFF
1240 DATA FFFFFF7F7F3F3F1F,F16CB8347CF8FDFE,FEFFFFFFFEFCF9F3,FFFFFFFFFFFFFF9FC
1250 DATA FFFFFFFFFF7FF7F7,FFFFFFFDF6DB8D07,FFFFFFFFFFFFFFFF,FCF0F1EBE7CFCB91
1260 DATA 83830303E7F7F7FF,FDFFFFFFFFFFFFFF,5F0F2F070F335389,FFFEFCF8F0E0C000
1270 DATA 670F1F8F43C1A064,FEFEFF7F1F060100,F7F7F7F7F7FFF003,471F7FFFFFFFFFFF
1280 DATA FC783561971F7FFF,A0402050E8F5FAF1,FFFFFFBFBFBFFFFF,FFFFFFFDFDFDFFFF
1290 DATA 0502040A17AF5F0F,0102841601000000,0100000000000000,0000000000000080
1300 DATA 0F3FFFFFFFFF6FFF,F00000030F3FDBFF,FFFFF0C0E0F0F0F3,FFFFFFFFFFFFFC7FF
1310 DATA FFFF5F0F17030703,FFFFFAF068406040,1F0F0380603E223E,0000001040C1C1C
1320 DATA 0000000000000080,808080888C8E868F,FF6FFFFFFFFFFFFF,FFDBFFFFFFFFFFFF
1330 DATA FFFEFFFFFFFFFFFF,FFC7FFFFFFFFFFFF,030703170F5FFF0F,4060402810 0A0780
1340 DATA 3E223E0000000106,1C1C0C3CFCF00000,C0C0F0F8FDFFFFF0,8F868F8F8F8F8F8F
1350 DATA FFFFFFF7F7F7F7F7,FFFFFFFFFF7F1F07,FF7F1F9761244180,F1FAF5E850204020
1360 DATA 07E7A3A3A1F01008,4087850505070000,0840A01108040204,0000000906440201
1370 DATA 0000000000000002,9FF0000000000000,F7771FC7F9FFFFFF,4180DAF6FDFFF3E5
1380 DATA 0103070F1F3F7F7F,110A0C0008000004,0800F0E0C0000000,00001F1F3B383030
1390 DATA 8850300000202000,8040201008040201,0030D860A0C08000,000000071FBFDFEF
1400 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,CE9F3F7FFFFFFFFF,3F1F8F0E04C1B168,0100000000000000
1410 DATA 0000000000000080,70607078FCFCFFFF,4000000000000000,0000104061A2C74
1420 DATA C0E0F0F8FCFEFFFF,F6F9FFFFFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF,7F3FBFFFFFFFFFFF
1430 DATA 5C3F3F1F1F0F0F07,0000000000000080,80E0F0B8000000FF,FDFFFFFD000000FF
1440 DATA 0101010103020203,F8F8F8F070A0C0E0,FEFDFDFEFFFFFFFF,FFFFFFFFFFFFFFFF
1450 SCREEN 0:KEY0,"SYSTEM"+CHR$(13):KEY5,"AUTO":KEY9,"RUN"+CHR$(13)
```

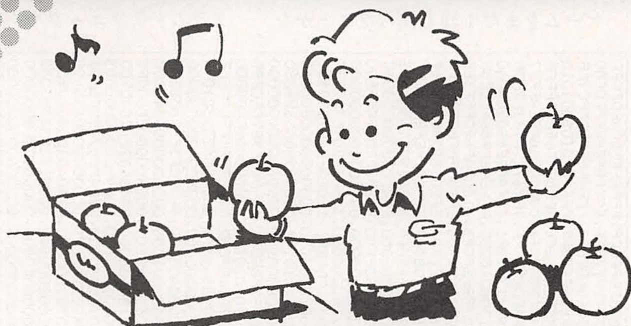
FP-1000/1100

★ふだんの編さんは好きだけど，中日を応援しているときの編さんはキライです。(福島県安達郡・安田典生百万点ボーナス13才)……【影：最近は，トップぐいのヤクルトをカゲで応援しているというのは本当です。】

ＪＲ-100用

アップルズ
Apples Harvest
ハーベスト

★ギャリバン



ゲームの説明

キャラクターの名前はウーバー君です。ウーバー君をＩＪＫＭのキーで移動させて，リンゴを箱(☒)のところまで運んでください。全部運び終わると面クリアです。

点数は一つのリンゴにつき50点で，面クリア時には，面数×200点が入ります。

タイムは付けませんでしたので，ゆっくりと考えてやってください，面は全部で５面です。全面クリアしたら自分で面を作ってみてください。

それから，木のキャラとリンゴのキャラが見わけにくくなってしまったので，よく見ながらプレイしてください。

もし面クリアができなくなったらスペース・キーを押してください。３回目でゲーム・オーバーです。

《第１表》主な変数

H…ハイスコア
S…スコア
R…面数
L…ウーバー君の残り数
A…リンゴの数
X…ウーバー君の座標

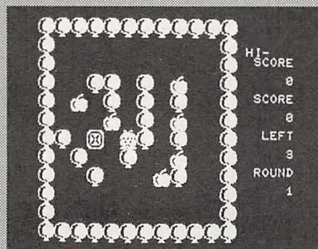
CHECKER FLAG

Dr.D：まあ平凡なゲームだな。平凡なだけにリストもそんなに長くない

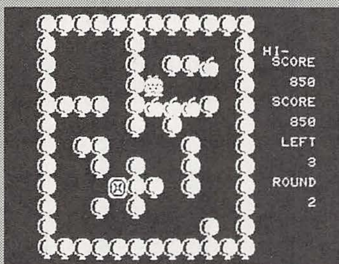
編：もう少しスパイスのきいたゲームならいいんですけどねえ。

Dr.D：そうだな。リストは長くなるけれど，もう一つ二つ要素を増やしてほしいな。なにかしかけを作るといい。

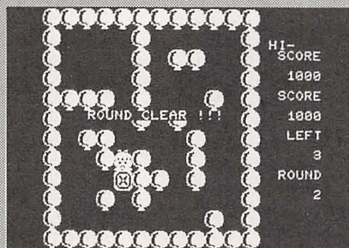
編：なるほど，しかけですか。



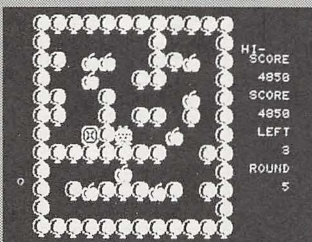
◀《写真１》１面スタート。中心にいるウーバー君がこのゲームの主役



▼《写真２》リンゴを箱の中にぜんぶ入れることがウーバー君の仕事だ



▲《写真３》やった!!リンゴをぜんぶ箱の中に入れたゾ!!つぎの面だ



▼《写真４》これは５面だ。面が進むにつれてどんどんむずかしくなるゾ

Apples Harvestのプログラム・リスト

```
10 REM●●●●● APPLES HARVEST ●●●●
20 CLS:H=0:GOSUB3000
30 DIM A(4),B(4),C(4),D(4),E(10),F(10)
40 A(1)=$80:B(1)=$81:C(1)=$82:D(1)=$83
50 A(2)=$84:B(2)=$85:C(2)=$86:D(2)=$87
60 A(3)=$88:B(3)=$89:C(3)=$8A:D(3)=$8B
70 A(4)=$00:B(4)=$00:C(4)=$00:D(4)=$00
80 P=$8C:F1=$8D
90 E(1)=$8E:F(1)=$8F:E(2)=$8E:F(2)=$8F
100 E(3)=$92:F(3)=$93:E(4)=$90:F(4)=$91
150 GOSUB2000:S=0:R=1:L=3
200 CLS:GOSUB4000:X=$C28A
210 LOCATE3,25:PRINT"HI-":LOCATE4,26:PRINT"SCORE"
220 LOCATE8,26:PRINT"SCORE"
```

★ぼくのＭＳＸは「ＫＡＧＥ」⏎ と入力すると，ＳＮエラーが連続ででます。それから「Dr.D」⏎ と入力すると，画面がフラッシュします。(神奈川県秦野市・**須藤俊彰12才**)……**【影：私のは，何を入力してもエラーがでるゾ。】**

```
230 LOCATE12,27:PRINT"LEFT"
240 LOCATE16,26:PRINT"ROUND"
250 LOCATE14,30:PRINT L
260 LOCATE18,30:PRINT R
300 REM●●●●● MAIN ●●●●●●●●●●●●●●
310 IF H<S THEN H=S
320 LOCATE6,26:PRINTSPC((H<10)+(H<100)+(H<1000)+(H<10000));H
330 LOCATE10,26:PRINTSPC((S<10)+(S<100)+(S<1000)+(S<10000));S
400 PICKK:X1=2*((K=$4B)-(K=$4A))+64*((K=$4D)-(K=$49))
410 IF K=$20 GOTO 1500
420 Y=(X1=64)+2*(X1=-64)+3*(X1=-2)+4*(X1=2)
430 Z=PEEK(X+X1):Q=PEEK(X+X1+X1)
440 IF Y=0 Y=1:GOTO 490
450 IFZ=$84GOTO530
460 IFZ=$88GOTO300
470 IFZ=$80GOTO300
480 POKEX,$00:POKEX+1,$00:POKEX+32,$00:POKEX+33,$00
490 POKEX+X1,P:POKEX+X1+1,P1:POKEX+X1+32,E(Y):POKEX+X1+33,F(Y)
500 POKEX+X1,P:POKEX+X1+1,P1:POKEX+X1+32,E(Y):POKEX+X1+33,F(Y)
510 IF A=0 THEN 2500
520 X=X+X1:GOTO300
530 IF(Q=$80)+(Q=$84)GOTO300
540 IF Q=$88 GOTO 570
550 POKEX+X1+X1,$84:POKEX+X1+X1+1,$85:POKEX+X1+X1+32,$86
560 POKEX+X1+X1+33,$87:GOTO480
570 FORI=$FFTO$88STEP-8:POKE1,I:BEEP1:NEXT:BEEP0
580 POKEX+X1+X1,$88:POKEX+X1+X1+1,$89:POKEX+X1+X1+32,$8A
590 POKEX+X1+X1+33,$8B:S=S+50:A=A-1
600 GOTO 480
1500 REM●●●●● GAME OVER ●●●●●●●
1510 BEEP:L=L-1:IFL=0THEN1530
1520 GOTO 200
1530 CLS
1540 LOCATE7,2:PRINT "                    "
1550 LOCATE8,2:PRINT "                    "
1560 LOCATE9,2:PRINT "                    "
1570 LOCATE10,2:PRINT"                    "
1580 LOCATE14,7:PRINT"PUSH [SPACE] KEY "
1590 PICKK:IF K=$20 THEN 150
1600 GOTO1590
2000 REM●●●●● TITLE ●●●●●●●●●●●
2010 CLS
2020 LOCATE7,3:PRINT"          "
2030 LOCATE8,3:PRINT"          "
2040 LOCATE9,3:PRINT"          "
2050 LOCATE11,9:PRINT"          "
2060 LOCATE12,9:PRINT"          "
2070 LOCATE13,9:PRINT"          "
2080 LOCATE17,7:PRINT"HIT [SPACE] KEY"
2090 PICKK:IF K=$20 THEN RET
2100 GOTO2090
```

```
2500 REM●●●●● CLEAR ●●●●●●●●●●●
2505 LOCATE10,5:PRINT"ROUND CLEAR !!!"
2510 R=R+1:S=S+100*R*2
2520 FORG=1TO3:FORI=$00TO$FFSTEP5
2530 POKE1,I:BEEP1
2540 NEXT:NEXT:BEEP0:FORJ=0TO1700:NEXT
2550 GOTO 200
2700 CLS
2710 LOCATE10,5:PRINT"ALL ROUND CLEAR !!!!!":END
3000 REM●●●●● CHR ●●●●●●●●●●●●●
3010 LOCATE10,9:PRINT"PLEAS WAIT !!!":OPTIONCMODE1
3020 FORI=$C000TO$C09F
3030 READA$:A$="$"+A$
3040 POKEI,VAL(A$)
3050 NEXT:RET
3100 DATA 0F,39,41,47,C7,8F,8F,8F,F0,FC,FE,FE,FF,FF,FF,FF
3110 DATA 8F,8F,47,60,1E,03,03,07,FF,FF,FE,FE,78,C0,C0,E0
3130 DATA 00,00,00,01,03,3B,7F,E7,00,30,F0,80,00,78,FE,FF
3135 DATA CF,DF,DF,CF,EF,77,7F,3F,FF,FF,FF,FF,FF,FE,FE,7C
3160 DATA 3F,70,E0,CF,93,91,98,9D,FC,0E,07,F3,C9,89,19,B9
3170 DATA 9D,98,91,93,CF,E0,70,3F,B9,19,89,C9,F3,07,0E,FC
3200 DATA 1C,02,1F,3F,7F,FF,EE,A4,70,80,F0,FC,FE,FF,ED,49
3210 DATA 7F,F3,F3,FF,7C,1B,7F,FC,FE,9F,9F,FF,7E,38,FE,FF
3230 DATA 7F,EF,ED,ED,63,33,1F,1F,FE,E3,E3,E7,FE,FC,F0,F8
3235 DATA 7F,C7,C7,E7,FF,7F,0F,1F,FE,6F,6F,6F,0F,9E,F8,F0
4000 REM●●●●● MEM PRINT ●●●●●●●
4010 A=0:IFR=6THEN2700
4020 R4=4070+R*30:RESTORE R4
4030 FORI1=0TO22STEP2
4040 READ I$
4050 FORI=$C100TO$C3C0STEP$40
4060 R3=12-($C3C0-I)/64
4070 R$=MID$(I$,R3,1):R2=VAL(R$)
4080 POKEI+I1,A(R2):POKEI+I1+1,B(R2):POKEI+I1+32,C(R2):POKEI+I1+33,D(R2)
4085 IF R2=2 THEN A=A+1
4090 NEXT:NEXT:RET
4100 DATA111111111111,144444144441,144424414441,141144341441
4110 DATA144112444441,144444414441,144111144441,144444442441
4120 DATA144212121441,144444444441,144444444441,111111111111
4130 DATA111111111111,144414444441,142412144241,144414114141
4140 DATA144444443441,111111411141,142444441441,141421444441
4150 DATA141424111441,142414444411,144444444441,111111111111
4160 DATA111111111111,144444444441,141112211141,141444444141
4170 DATA141412214141,144424424241,144424324241,141412214141
4180 DATA141444444141,141112211141,144444444441,111111111111
4190 DATA111111111111,144444444441,141441124241,141444142441
4200 DATA141111124241,141424444441,144424111121,142424141441
4210 DATA142124141441,142424111141,144444444431,111111111111
4220 DATA111111111111,141411414441,144444414141,142244314241
4230 DATA142411114141,144444412141,144141414141,111141414241
4240 DATA141444244141,142421444441,144444414141,111111111111
```

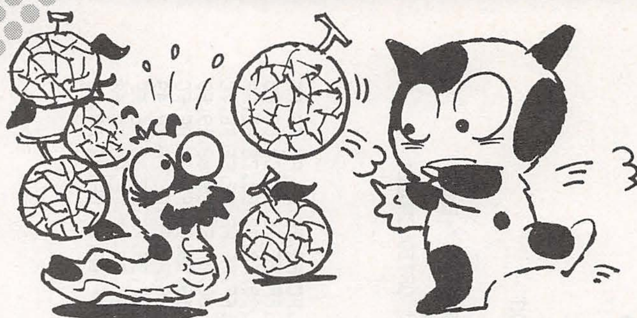
JR-100

★僕はベーマガのプログラムを入力中，"DATA"を一つ"DATE"と入力してしまい，１時間もエラーを捜し続けた。(島根県簸川郡・**岩崎大治郎13才**)……【**編**:影さんはＦＭ-7のプログラムをＸ1に打ち込み悩んでいた。】

移植版

ボム BOMB メロン MELON

★鳴海　達也



▶はじめに

A：「なるほど。ＪＲ−100は，よほどつらい立場にあるらしいな」
B：「ランダム・コーナー行きも時間の問題だな。こんな移植作品がいとも簡単に載ってしまうのだからな」
A：「まったくだ……」

▶ストーリー

もんすたあ君の農場ではメロンがたくさんみのりました。そこへ，悪いムシさんが遊びにやってきました。そして，「おいしいメロンはどれかなあ〜」とあっちでガブリ，こっちでガブリ。

怒ったもんすたあ君は悪いムシさんめがけてメロンを投げつけました。きのう，水をいっぱい与えていたので，パンパンにはっていたメロンはドカーンと水蒸気爆発！　悪いムシさんは遠くへぶっとんでいったとさ……。

——9月号108ページより

▶遊びかた

もんすたあ君を6789で左下上右に操り，1でメロンを押してください。メロンは転がっていき，しばらくすると爆発します。途中で壁やメロンにぶつかると方向が変わります。また，もんすたあ君やムシさんにぶつかると，すぐに爆発します。

もんすたあ君は，ムシさんにつかまるか，爆発に巻き込まれるとアウト。ムシさんを爆発に巻き込むとやっつけたことになります。もんすたあ君が4回やられるか，時間切れになるとゲーム・オーバーです。

——ここまではＭＳＸ版と同じ。

ラウンド・クリアは面数＋1回，ムシさんをやっつけると（ムシさんはつねに1匹しかいません）やっつけるたびにまた別の場所に現れます。

虫くいメロンを取ると残り時間が5カウント増えます。

スコアは，ムシさんを1回やっつけると10点。ラウンド・クリア時に，農場の中の無事なメロンの個数がボーナス・ポイントとなります（あまり正確ではありません。バグです）。

▶プログラム

ＭＳＸ版のプログラムはあまり参考にしていませんが，迷路作成のアルゴリズムはそのまま使いました。

ゲーム内容はＭＳＸ版とほぼ同じですが，CHECKER FLAGによると「キャラを2×2にして，画面を上下左右にスクロールさせるとカンペキ」だそうなので，カンペキにしました。機械語はすべてそのためのものです。

全体としてリストがかなり長いようですが，1行1行が長くないので，たいしたことはありません。また今一つ整理されていませんが，かわりに速度の悪化を気にしないで注釈をいろんなところに入れたのでカンベンしてください。またそういうのは打ち込むときにはぶいたほうがいいでしょう。



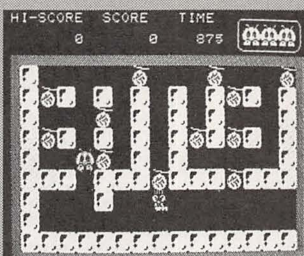
編：移植版ですよ。
Dr.D：最近ＪＲなどの古くからあるパソコンには，移植版が多くなってきたなあ。
編：投稿が少ないせいですよ。でもこのゲームは，なかなかおもしろいですよ。
Dr.D：キャラも大きいし，なかなか良くなったのだが，リストがあまりにも長すぎる。これでは，見ただけで打ち込みたくなくなるぞ。
編：シンプルなのがベストですね。

《第1表》変数表

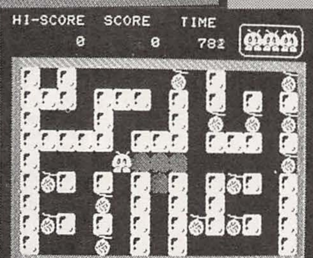
A…画面表示用機械語サブ・ルーチン開始番地
B…仮想画面上へのキャラクター消去サブ・ルーチン開始番地
C…メロンが爆発するまでのカウンタ
D…メロンが転がっていく方向
E…ムシの進む方向
F…もんすたあの進む方向
（D・E・F　0：左　1：下　2：上　3：右）
G…もんすたあの人数
H…ハイスコア
L…仮想画面上へのもんすたあキャラPUTルーチンの開始番地
M…仮想画面上へのムシキャラPUTルーチンの開始番地
N…仮想画面上へのメロンキャラPUTルーチンの開始番地
O…仮想画面上への虫くいメロンキャラPUTルーチンの開始番地
Q…仮想画面上への爆発キャラPUTルーチンの開始番地
R…仮想画面上への汎用PUTルーチンの開始番地
S…スコア
T…タイム
V…画面に表示する部分の仮想画面上での左上の番地
X…もんすたあの仮想画面上での位置
Y…ムシの仮想画面上での位置
Z…転がるメロンの仮想画面上での位置
M0…無事なメロンの数
P0…曲の種類，ミュージック・サブ・ルーチンへの引数
R0…ラウンド
W0…ムシをやっつけなければならない回数

★ぼくのＰＣ−6001mkIIＳＲをパワーアップしようと思っているのですがどうしたらよいのでしょうか？（岡山県笠岡市・**藤井文久16才**）……【**影**：それは，簡単だよ。リポビタン・ゴールドを毎晩1か月間やれば完璧さ。】





◀《写真２》左側にいるもんすたあ君を動かして，ワルイ虫さんをたいじしよう





▼《写真４》もんすたあ君が３人やられたらゲーム・オーバー

▲《写真１》ＢＯＭＢ　ＭＥＬＯＮのタイトル画面。キーを押してゲーム・スタート

▶《写真３》メロン爆弾発射！爆風にワルイ虫を巻き込んだゾ!!

ＢＯＭＢ　ＭＥＬＯＮのプログラム・リスト

```
1000 REM GAME "BOMB MELON"
1010 REM
1020 GOSUB 8000:REM"INITIALIZE"
1030 GOSUB 7000:REM"TITLE"
1040 GOSUB 6000:REM"MAKIN'MAZE"
1050 X=G(4):Y=G(1):F=1:E=1:C=0
1055 T=1000:W0=2+R0
1060 U=USR(L)
1070 GOSUB 1800
1080 P0=0:GOSUB 7500
1090 GOTO 2000
1780 REM
1790 REM DISP. FIELDS ___________________________________♥
1800 V=X
1810 P=MOD(V,64)
1820 V=V+(P<14)*(14-P)-(P>46)*(P-46)
1830 P=(V-$3000)/64
1840 V=V+64*( (P<8)*(8-P)-(P>38)*(P-38) )
1850 V=V-$20E
1860 I=V:U=USR(A):V=I:REM"DISP. FIELDS"
1870 RET
2000 REM
2010 REM MAIN ROUTINE ___________________________________♥
2020 REM
2100 REM DISPLAY _______________________________________♦
2110 GOSUB 1800
2170 REM ---------------------
2180 LOCATE 2,11
2190 PRINT SPC( (S<10000)+(S<1000)+(S<100)+(S<10) );S
2200 LOCATE 2,18
2210 PRINT SPC( (T<10000)+(T<1000)+(T<100)+(T<10) );T
2220 IF T=0 THEN 4100:"TIME UP"
2230 T=T-1
2300 REM
2310 REM PLAYER ________________________________________♦
2320 PICK K
2330 IF (C=0)*(K=$31) THEN 2420:"PUSH"
2340 W=X+2*( (K=$39)-(K=$36)+64*( (K=$37)-(K=$38) ) )
2345 I=K-$35:IF (I<1)+(I>4) THEN I=F
2346 F=I
2350 P=PEEK(W)
2360 IF P=$90 THEN 2380
2365 IF P=$88 THEN U=USR(B,W):T=T+5
2370 IF P<>0  THEN 2500:"MELON"
2380 U=USR(B,X):REM"ERASE CHR."
2390 X=W
2395 IF P=$90 THEN 4000:"OUT"
2400 U=USR(L):REM"PUT PLAYER"
2410 GOTO 2500:"MELON"
2420 REM PUSH ----------------
2430 D=F:Z=X+D(D):M0=M0-1
2440 IF PEEK(Z)=$84 THEN C=10:P0=1:GOSUB 7500
2500 REM
2510 REM MELON _________________________________________♦
2520 IF C=0 THEN 2700:"WORM"
2530 C=C-1
2540 IF C=0 THEN 3000:"BOMB"
2550 W=Z+D(D)
2560 P=PEEK(W)
2570 IF P>$8B THEN C=0:GOTO 3000:"BOMB"
2580 IF P<>0  THEN 2630:"DIR.1"
2590 U=USR(B,Z):REM"ERASE CHR."
2600 Z=W
2610 U=USR(N):REM"PUT MELON"
2620 GOTO 2700:"WORM"
2630 REM DIR.1 ---------------
2640 D=RND(4)+1
2650 GOTO 2550
2700 REM
2710 REM WORM __________________________________________♦
2720 K=RND(4)
2730 IF K=0 THEN K=E
2740 E=K
2750 W=Y+D(E)
2760 P=PEEK(W)
2770 IF P=$84 THEN 2870:"GABU!"
2780 IF P=$8C THEN 2800
2790 IF P<>0  THEN 2840:"DIR.2"
2800 U=USR(B,Y)
2810 Y=W
2820 U=USR(M):REM"PUT WORM"
2825 IF P=$8C THEN 4000:"OUT"
2830 GOTO 2100:"DISPLAY"
2840 REM DIR.2 ---------------
2850 E=MOD(E,4)+1
2860 GOTO 2750
2870 REM GABU! ---------------
2880 U=USR(O):REM"PUT MELON2"
2890 M0=M0-1:GOTO 2100:"DISPLAY"
3000 REM
3010 REM BOMB __________________________________________♦
3020 FOR I=1 TO 9
3030 W=Z+D(I)
3040 P=PEEK(W)
3050 IF (P>$8B)+(P=0)+(W=Z) THEN U=USR(Q):REM"PUT SMOKE"
3060 NEXT
3070 I=V:U=USR(A):V=I:REM"DISP. FIELDS"
3075 P0=2:GOSUB 7500
3080 FOR I=1 TO 9
3090 W=Z+D(I)
3100 P=PEEK(W)
3110 IF P=$94 THEN U=USR(B,W):REM"ERASE CHR."
3120 NEXT
3130 IF PEEK(X)=0 THEN 4000:"OUT"
3140 IF PEEK(Y)=0 THEN GOSUB 3200:REM"KILL"
3150 GOTO 2100
3200 REM
3210 REM KILL __________________________________________♦
3215 P0=3:GOSUB 7500
3220 S=S+10
3230 P=(MOD(X,64)>31)+2*((X-$3000)/64>23)+1
3235 W0=W0-1:IF W0=0 THEN 3700:"CLEAR"
3240 Y=G(P):E=1
3250 RET
3700 REM
3710 REM CLEAR _________________________________________♦
3730 S=S+M0:R0=R0+1
3740 RESTORE 9400
3750 FOR I=7 TO 10:READ K$:LOCATE I,9
3760 FOR J=1 TO 14:S$="$"+MID$(K$,J,1):W=VAL(S$)+1
3770 PRINT CHR$(C(W));:NEXT:NEXT
3772 LOCATE 2,11
3773 PRINT SPC( (S<10000)+(S<1000)+(S<100)+(S<10) );S
3775 P0=6:GOSUB 7500
3780 GOTO 1040
4000 REM
4010 REM OUT ___________________________________________♦
4015 IF PEEK(X)=$8C THEN U=USR(B,X)
4016 GOSUB 1800
4017 P0=4:GOSUB 7500
4020 G=G-1
4030 IF G=0 THEN 5000:"END"
4040 W=$C13F-G*2
4050 POKE W,0:POKE W+1,0:POKE W+32,0:POKE W+33,0
4060 P=(MOD(Y,64)>31)+2*((Y-$3000)/64>23)+1
4070 X=G(P)
4080 IF PEEK(Y)=0 THEN GOSUB 3200
4090 GOTO 1060
4100 REM
4110 REM TIME UP _______________________________________♦
4130 RESTORE 9470
4140 FOR I=18 TO 21:READ K$:LOCATE I,8
4150 FOR J=1 TO 16:S$="$"+MID$(K$,J,1):W=VAL(S$)+1
4160 PRINT CHR$(C(W));:NEXT:NEXT
4170 GOTO 5000
5000 REM
5010 REM END ___________________________________________♦
5030 RESTORE 9430
```

★スーパーマリオ２をやっているときに「やればやるほどディスクシステム」と言いながら，コインを取るぼくは，アホでしょうか？（和歌山市・藪下恵司13才）……【影：私はバベルをやるとき，思わず木村一八になってしまう。】

```
5040 FOR I=7 TO 10:READ K$:LOCATE I,6
5050 FOR J=1 TO 20:S$="$"+MID$(K$,J,1):W=VAL(S$)+1
5060 PRINT CHR$(C(W));:NEXT:NEXT
5065 P0=5:GOSUB 7500
5070 FOR I=0 TO 999:NEXT
5080 IF S>H THEN H=S
5090 GOTO 1030
6000 REM
6010 REM MAKINNG MAZE ____________________________________♥
6020 REM
6022 GOSUB 6800
6025 U=USR($3F60):M0=0
6030 FORI=$3000TO$303DSTEP2
6040 U=USR(R,I     ,$80)
6050 U=USR(R,I+$B80,$80)
6060 NEXT
6070 FORI=$3000TO$3B80STEP$80
6080 U=USR(R,I    ,$80)
6090 U=USR(R,I+$3C,$80)
6100 NEXT
6110 FORI=$3102TO$3A02STEP$100
6120 FOR J=0 TO 55 STEP 4
6130 W=I+J:GOSUB 6200+RND(4)*60
6140 NEXT:NEXT
6150 RET
6200 REM PATTERN 0 ------------
6210 U=USR(R,W    ,$80)
6220 U=USR(R,W+2  ,$80)
6230 U=USR(B,W+$80)
6240 U=USR(B,W+$82)
6250 RET
6260 REM PATTERN 1 ------------
6270 U=USR(R,W    ,$84)
6280 U=USR(R,W+2  ,$80)
6290 U=USR(B,W+$80)
6300 U=USR(B,W+$82)
6310 M0=M0+1:RET
6320 REM PATTERN 2 ------------
6330 U=USR(B,W)
6340 U=USR(R,W+2  ,$80)
6350 U=USR(B,W+$80)
6360 U=USR(R,W+$82,$80)
6370 RET
6380 REM PATTERN 3 ------------
6390 U=USR(B,W)
6400 U=USR(R,W+2  ,$80)
6410 U=USR(B,W+$80)
6420 U=USR(R,W+$82,$84)
6430 M0=M0+1:RET
6800 REM
6810 REM WAIT A MOMENT ___________________________________♥
6820 S$="*":S$=S$+S$+S$:S$=S$+S$+S$+S$+S$+S$
6830 LOCATE 11,7:PRINT S$
6840 LOCATE 12,7:PRINT"*";SPC(16);"*"
6850 LOCATE 13,7:PRINT"* WAIT A MOMENT. *"
6860 LOCATE 14,7:PRINT"*";SPC(16);"*"
6870 LOCATE 15,7:PRINT S$
6880 RET
7000 REM
7010 REM TITLE ___________________________________________♥
7020 REM
7030 CLS
7040 PRINT"HI-SCORE  SCORE   TIME"
7050 LOCATE 2,3
7060 PRINT SPC( (H<10000)+(H<1000)+(H<100)+(H<10) );H;
7070 PRINT TAB( 11+(S<10000)+(S<1000)+(S<100)+(S<10) );S;
7080 PRINT TAB(22);0
7090 RESTORE 9280:I=0
7100 READ K$:IF K$="" THEN 7120
7110 LOCATE I,24:PRINT K$:I=I+1:GOTO 7100
7120 S$="▒":FOR I=1 TO 5:S$=S$+S$:NEXT
7130 LOCATE  4,0:PRINT S$
7140 LOCATE 23,0:PRINT S$;
7150 S$="▒":FOR I=5 TO 22
7160 LOCATE  I,0:PRINT S$;TAB(31);S$;:NEXT
7170 REM ---------------------
7180 S$="—":S$=S$+S$+S$+S$:S$=S$+S$+S$+S$+S$+S$+S$:REM S$*4*7
7190 FOR I=6 TO 9:LOCATE I,2:PRINT S$:NEXT
7200 FOR I=6 TO 9:READ K$:LOCATE I,5
7210 FOR J=1 TO 22:S$="$"+MID$(K$,J,1):U=VAL(S$)+1
7220 PRINT CHR$(C(U));
7230 NEXT:NEXT
7240 FOR I=12 TO 15 STEP 3
7250 READ 'J,K$
7260 LOCATE I,J:PRINT K$
7270 NEXT
7280 W=$C340
7290 POKE W+ 2,$8C:POKE W+ 3,$8D:POKE W+34,$8E:POKE W+35,$8F
7300.POKE W+13,$90:POKE W+14,$91:POKE W+45,$92:POKE W+46,$93
7310 POKE W+21,$84:POKE W+22,$85:POKE W+53,$86:POKE W+54,$87
7320 FOR I=0 TO 2:READ J,K$:LOCATE 19,J:PRINT K$:NEXT
7330 LOCATE 22,6:PRINT"HIT ANY KEY TO START"
7340 BEEP
7350 PICK K:IF K=0 THEN 7350
7360 G=4:S=0:R0=0
7370 W=$C139
7380 FOR I=0 TO 2
7390 POKE W+I*2,$8C:POKE W+I*2+1,$8D:POKE W+I*2+32,$8E:POKE W+I*2+33,$8F
7400 NEXT
7410 RET
7500 REM
7510 REM MUSIC ___________________________________________♥
7520 POKE $C80B,$E0:RESTORE 9530+P0*30:READ K
7525 FOR I=1 TO K
7530 READ P1,P2
7550 IF P1=0 THEN 7580
7560 POKE $C804,P(P1,1):POKE $C805,P(P1,2):GOSUB 7590
7570 NEXT:POKE $C80B,0:RET
7580 POKE $C80B,0:GOSUB 7590:POKE $C80B,$E0:NEXT
7590 FOR J=1 TO 40*P2:NEXT:RET
8000 REM
8010 REM INITIALIZE ______________________________________♥
8020 REM
8030 OPTION CMODE1:CLS
8040 OPTION OVF1:GOSUB 6810
8050 POKE $12,$2F:POKE $13,$FF
8060 DIM D(9),G(4),C(16),P(27,2)
8070 RESTORE 9240:REM"DIF."
8080 FOR I=1 TO 9:READ D(I):NEXT
8090 FOR I=1 TO 4:READK$:K$="$"+K$:K=VAL(K$):G(I)=K:NEXT
8102 FOR I=1 TO 16:READ K$:K$="$"+K$:C(I)=VAL(K$):NEXT
8104 FOR I=1 TO 27:READ P(I,2),P(I,1):NEXT
8110 REM CHARACTER ============
8115 IF PEEK($C000)+PEEK($C0BF)=$D3 THEN K$="CHARACTER":GOSUB 8700
8116 IF K$="N" THEN 8190
8120 RESTORE 9020:REM"CHARACTER DATA"
8130 L=9040:FOR I=$C000 TO $C0BF STEP 16:S=0
8140 FOR J=0 TO 15:READ K$:K$="$"+K$:K=VAL(K$):POKE $C11F,K
8150 POKE I+J,K:S=S+K:NEXT
8160 READK$:K$="$"+K$:K=VAL(K$):POKE$C11F,K
8170 IF S<>K THEN 8800:"DATA ERROR"
8180 L=L+10:NEXT
8190 REM MACHINE ==============
8195 IF PEEK($3F00)+PEEK($3F6F)=$CF THEN K$=" MACHINE ":GOSUB 8700
8196 IF K$="N" THEN 8260
8200 L=9180:FOR I=$3F00 TO $3F6F STEP 16:S=0
8210 FOR J=0 TO 15:READ K$:K$="$"+K$:K=VAL(K$):POKE $C11F,K
8220 POKE I+J,K:S=S+K:NEXT
8230 READK$:K$="$"+K$:K=VAL(K$):POKE$C11F,K
8240 IF S<>K THEN 8800:"DATA ERROR"
8250 L=L+10:NEXT
8260 A=$3F00:B=$3F29:L=$3F36:M=$3F3C:N=$3F42:O=$3F48:Q=$3F4E:R=$3F52
8270 S=0:RET
8700 REM
8710 REM ======================
8720 LOCATE 21,0:BEEP
8730 PRINT "DO YOU NEED"
8740 PRINT "READING ";K$;" DATA ";:INPUT K$
8750 IF K$="Y" THEN RET
8760 IF K$="N" THEN RET
8770 GOTO 8720
8800 REM
8810 REM DATA ERROR ______________________________________♦
8820 BEEP:PRINT "DATA ERROR IN ";L:BEEP
8830 END
9000 REM
9010 REM DATA POOL _______________________________________♥
9020 REM
9030 REM CHARACTER DATA __________________________________♦
9040 DATA 7F,FF,E0,C0,C1,C7,C7,CF, FE,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF, E33
9050 DATA FF,EF,C7,EF,FF,FF,FF,7F, FF,FF,FF,FB,FB,E7,FF,FE, EF7
9060 DATA 18,07,00,00,03,0F,1D,1D, 00,C0,7F,80,C0,F0,B8,78, 50A
9070 DATA 3A,2B,2E,3B,1D,1E,0F,03, DC,AC,6C,BC,D8,D8,F0,C0, 72B
9080 DATA 18,07,00,00,03,08,1D,1D, 00,C0,7F,80,C0,F0,B8,78, 503
9090 DATA 3A,2B,2E,3B,1D,1E,0F,03, D0,A0,40,80,C0,C0,00,00, 4CB
9100 DATA 18,04,03,1F,3F,7B,71,F5, 04,08,D0,F8,FC,DE,8E,AF, 749
9110 DATA F5,F3,FF,63,1D,36,7E,7E, AF,CF,FF,C6,38,6C,7E,7E, 97C
9120 DATA 0A,0A,0A,00,1C,36,3A,3A, A0,A0,A0,00,70,D8,B8,B8, 57C
9130 DATA 1D,03,0D,0D,0A,0F,0F,07, 70,80,60,60,B0,FE,FE,B6, 57B
9140 DATA 00,01,0A,15,2A,55,AA,55, 80,50,A8,54,AA,55,AA,55, 568
9150 DATA 2A,55,AA,55,AA,55,0A,14, AA,55,AA,55,AA,55,AA,54, 696
9160 REM
9170 REM MACHINE LANGUAGE ________________________________♦
9180 DATA CE,C1,BE,DF,AE,DE,AC,C6, 1E,A6,00,36,08,5A,26,F9, 8A5
9190 DATA EC,22,DF,AC,DE,AE,C6,1E, 32,A7,00,09,5A,26,F9,EC, 850
9200 DATA 3E,DF,AE,8C,C3,FE,26,DD, 39,86,00,A7,00,A7,01,01, 72A
9210 DATA 01,A7,40,A7,41,39,DE,B0, 86,8C,20,16,DE,B2,86,90, 785
9220 DATA 20,10,DE,B4,86,84,20,0A, DE,AE,86,88,20,04,DE,AE, 740
9230 DATA 86,94,A7,00,4C,A7,01,4C, A7,40,4C,A7,41,39,01,01, 557
9235 DATA CE,30,00,A7,00,08,8C,3C, 00,26,F8,39,01,01,01,01, 3D0
9240 REM
9250 REM DIF. ____________________________________________♦
9260 DATA -2,128,-128,2,-130,-126,0,126,130
9270 DATA 3B3A,3B02,30BA,3082
9275 DATA 80,F8,FA,EE,F3,F2,E2,E4,E1,E7,E8,E6,94,E3,F6,8E
9276 DATA 4,$73,4,$33,3,$F6,3,$BD,3,$87,3,$55,3,$25,2,$F7,2,$CD
9277 DATA 2,$A4,2,$7E,2,$5A,2,$38,2,$18,1,$FA,1,$DD,1,$C2,1,$A9
9278 DATA 1,$91,1,$7A,1,$65,1,$51,1,$3E,1,$2D,1,$1B,1,$0B,0,$FC
9280 REM
9290 REM TITLE ___________________________________________♦
9300 DATA " ╭──────╮","|      |","|      |","╰──────╯",""
9310 DATA 79834DEA34DEA3150834DA,D6A057BAC17BAC050A05FE
9320 DATA 5AA055AA055AA0050A055F,3303012231122313303012
9330 DATA  8,"(C) 1986 BY AOI"
9340 DATA  5,"PROGRAMED BY T.NARUMI"
9360 DATA  5,"MONSTER"
9370 DATA 16,"WORM"
9380 DATA 24,"MELON"
9400 REM
9410 REM CLEAR ___________________________________________♦
9420 DATA 69A00738347905,50A00D4A05D605,58A0050A355A01,2123133201120l
9430 REM
9440 REM GAME OVER _______________________________________♦
9450 DATA 69834DEA318345AA3179,5CA057BAC0A055AAC0D6
9460 DATA 5AA355AA00A05A5A005A,2120112231030212311 2
9470 REM
9480 REM TIME UP ! _______________________________________♦
9490 DATA 371B1DEA31A0579A,050A07BAC0A05D6A
9500 DATA 050A05AA00A05502,0103112231030102
9510 REM
9520 REM MUSIC ___________________________________________♦
9530 REM START ================
9540 DATA 16, 14,2,12,2,14,4,14,2,12,2,14,4,14,2,12,2,14,4
9550 DATA     14,2,12,2,14,3,17,1,14,2,17,2,14,8
9560 REM PUSH =================
9570 DATA  3, 20,1,21,1,22,1
9580 REM
9590 REM BOMB =================
9600 DATA  2,  1,1, 1,2
9610 REM
9620 REM KILL =================
9630 DATA  5, 18,1,13,1,18,1,13,1,18,1
9640 REM
9650 REM OUT ==================
9660 DATA 10, 19,1,19,1,19,1,14,1,14,1,14,1,11,1,11,1,11,1,7,3
9670 REM
9680 REM END ==================
9690 DATA 10, 13,2,18,2,17,2,18,4,13,4,15,2,13,2,15,2,17,2,18,4
9700 REM
9710 REM CLEAR ================
9720 DATA 13, 20,2,17,1,18,2,15,1,17,2,13,1,15,1, 0,2
9730 DATA     20,2,17,1,18,2,15,1,17,4
```

★９月号の107ページから122ページまでがさかさまに閉じてありました。買った書店に行ったところ，店のベーマガのすべてが同じ状態でした乱丁本でしょうか。(長崎県・**須藤洋介14才**)……【**編**：すいません。取りかえます。】

編&影 SUPER VER.



★堤　清司

すとおりぃ

１９××年，影のため平和でなかった電波新聞社になぜだかわからないがモンスターが住みついた。なぜか２匹だけだったのでみんな安心していたが，仕事のじゃまなので影といっしょに閉じ込めてやろうと思った。しかし，なぜか編も閉じ込められた。

そこはマイコン・ルームでカセットがちらばり，床が何重にもなっており，しかも，穴があいていた………（なんなんだ！）。

はう・とぅ・ぷれい

とにかくJR－200に使えるJOYS TICK（ジョイスティック）を持ってこい。一つしかないときはポート１につなぐこと。

そして，ロード，ランする。PUSH TRIGGER BUTTON（プッシュ トリガ ボタン）とでたとき，１人用ならポート１のほうのJOYSTICKのTRIGGER１を押す。２人用ならポート２のほうだよ。

ゲームは編&影でカセットを全部集めれば１面クリア。しかし，３人ではちょっと255点（パーフェクト）は苦し

CHECKER FLAG

Dr.D：JR－200ではこの程度のゲームしかできんのかのう？

編：たしかに，JR－200の投稿も最近めっきり少なくなってきましたからね。

Dr.D：リストもきたないし，ムダが多すぎるぞ!!これがリストを長くしている原因じゃ。

編：JRユーザーのみなさん！がんばって投稿してください。

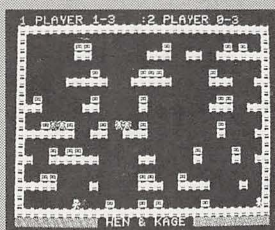
編＆影 SUPER VER.のプログラム・リスト

```
50 POKE $7FFF,0
100 TEMPO 50
110 DATA 1e,3e,12,4c,7f,0d,14,26
120 DATA 78,7c,48,32,fe,b0,28,64
130 DATA 0c,3e,14,0c,1e,2d,0c,12
140 DATA 30,7c,28,30,78,b4,30,48
150 DATA 66,99,3c,db,bd,24,5a,42
160 DATA 00,ff,81,a5,81,bd,ff,00
170 DATA c1,ff,ff,ff,ff,c1,ff,c1
180 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
190 DATA $10,$11,$15,5,$12,$65,$68,$6a,$2,4,6,8,$a,$b,$c,$d
250 COLOR 7,0,0:RANDOMIZE:POKE 0,0
260 FOR I=$D400 TO $D43F:READ A$:POKE I,VAL("$"+A$)
261 IF I=$D401 THEN IF STICK(0)=28 THEN SOUND 1000,20:ZX=ZX+1
262 IF I=$D415 THEN IF STICK(0)=32 THEN SOUND 1000,20:ZX=ZX+1
263 IF I=$D420 THEN IF STICK(0)=97 THEN SOUND 1000,20:ZX=ZX+1
264 IF I=$D43F AND STICK(0)=116 THEN ZX=ZX+1:SOUND 1000,20
265 IF ZX=4 THEN SOUND 5000,50:KA=1
266 NEXT
280 DIM A(2),B(2):FOR I=0 TO 1:A(I+1)=$80+I:B(I+1)=$82+I:NEXT
290 S0=0:S1=0:M0=3:M1=3:D1=47:D2=47
291 CLS:PRINT "PUSH TRIGGER BUTTON"
292 IF STICK(1)=239 THEN KZ=1:GOTO 295
293 IF STICK(2)=239 THEN KZ=2:GOTO 295
294 GOTO 292
295 IF KZ=1 THEN COLOR 6:CLS:LOCATE 10,12:PRINT "PLAYER 1 READY!":GOTO 297
296 IF KZ=2 THEN COLOR 6:CLS:LOCATE 10,12:PRINT "PLAYER 1,2 READY!":GOTO 298
297 M1=-13
298 FOR I=1000 TO 1500 STEP 50:SOUND I,5:NEXT
300 Y0=$C3A1:Y1=$C3BE:P0=2:P1=1:J0=0:J1=0
310 E0=$C161:E1=$C17E
320 F0=1:F1=-1:V=1
322 HS=PEEK($7FFF)
330 COLOR 3:CLS
340 COLOR 2:PRINT "1 PLAYER ";SPC(6);:COLOR 4:PRINT ":2 PLAYER ":COLOR 7
350 GOSUB 950
351 READ ZX:ZX=ZX+$C200:IF KA=1 THEN POKE ZX+$400,$E
360 REM
370 IF M0=0 THEN M0=-13:Y0=$3000:GOSUB 15000
380 IF M1=0 THEN M1=-13:Y1=$3000:GOSUB 16000
381 IF KZ>0 THEN KZ=KZ-1:IF KZ=0 THEN GOSUB 17000
390 COLOR 4:LOCATE 8,0:PRINT STR$(S0);"-";HEX$(ABS(M0)):LOCATE 24,0
391 PRINT STR$(S1);"-";HEX$(ABS(M1))
392 IF STICK(0)=19 THEN GOSUB 10000
395 IF S0>255 THEN M0=0
397 IF S1>255 THEN M1=0
400 IF M0<1 THEN 540
410 IF PEEK(Y0)=$85 THEN S0=S0+1:00=00+1:SOUND 1500,3
420 IF PEEK(Y0)=132 THEN 820
430 Y2=Y0:IF (J0=0)*(PEEK(Y0+32)=135) THEN J0=8
440 IF (J0=0)*(STICK(1)<240) THEN J0=1
450 IF (J0>0)*(J0<5) THEN J0=J0+1:Y0=Y0-32:GOSUB 1070
460 IF J0>4 THEN J0=J0+1:Y0=Y0+32:IF J0>8 THEN J0=0
470 IF PEEK(Y0)=$86 THEN Y0=Y2
480 J=255-STICK(1):IF J=4 OR J=20 THEN Y0=Y0-1:P0=1
490 IF J=8 OR J=24 THEN Y0=Y0+1:P0=2
```

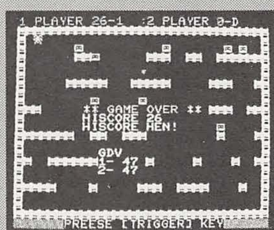
★みなさん，聞いてください！ぼくは，見てしまいました。あの影さんとつぐ美さんがホテルで，２人っきりで，なっなんとリターン・オブ・イシターをやっていたのです。（**パチンコあたりや13才**）……【影：びっくりした。】

いので1UP(アップ)ポイントが1面に1個あります。しかし，1回しか取れません。 INS キーでPAUSE(ポーズ)，もう一度で解じょです。全滅でゲーム・オーバー。

あっそうそう，とーぜんモンスターにつかまると1人死ぬからねー。



▲《写真1》ゲーム・スタート。2人プレイで挑戦だ



▲《写真2》あと少しだったがおしくもゲーム・オーバー

```
980 FOR I=4 TO 22 STEP 3
990 COLOR 6:LOCATE 0,I:PRINT "←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←";:NEXT
 I
1000 FOR I=4 TO 19 STEP 3:FOR J=1 TO 12:R0=INT(RND(0)*29)+1:LOCATE R0,I
1010 PRINT "↓↓";:NEXT J:NEXT I
1020 FOR I=3 TO 21 STEP 3:FOR J=1 TO 5
1030 R0=INT(RND(0)*27)+2:IF PEEK($C100+I*32+R0)<>135 THEN 1030
1040 IF PEEK($C100+(I+1)*32+R0)=135 THEN 1030
1050 LOCATE R0,I:PRINT "♣":NEXT :NEXT
1060 COLOR 7:RETURN
1070 IF (J0>4)*(PEEK(Y0)=$86) THEN J0=0:RETURN
1080 IF J0>4 THEN J0=8
1090 RETURN
1100 IF (J1>4)*(PEEK(Y1)=$86) THEN J1=0:RETURN
1110 IF J1>4 THEN J1=8
1120 RETURN
10000 LOCATE 0,23:COLOR 1:PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ PAUSE! ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
10010 FOR I=1000 TO 5000 STEP 1000:SOUND I,5:NEXT I
10015 IF STICK(0)=19 THEN 10015
10020 IF STICK(0)=19 THEN 10040
10030 GOTO 10020
10040 IF STICK(0)=19 THEN 10040
10045 LOCATE 0,23:COLOR 1:PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ HEN & KAGE ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";:RETUR
N
15000 LOCATE 0,23:COLOR 2:PRINT "▒▒▒▒PLAYER-1 GAME OVER!!!!▒▒▒▒";:KZ=30
15010 RETURN
16000 LOCATE 0,23:COLOR 3:PRINT "▒▒▒▒PLAYER-2 GAME OVER!!!!▒▒▒▒";:KZ=30
16010 RETURN
17000 LOCATE 0,23:COLOR 1:PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ HEN & KAGE ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";:RETUR
N
20000 LOCATE 0,23:PRINT SPC(32);
20010 COLOR 7,0:LOCATE 5,23:PRINT "PLAYER-1 1UP BONUS!";:M0=M0+1
20020 FOR I=1000 TO 2000:SOUND I,20:I=I+RND(0)*250:NEXT I:LOCATE 0,23:D1=D1+1
20030 COLOR 1:PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ HEN & KAGE ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";:ZX=0:RETURN
30000 LOCATE 0,23:PRINT SPC(32);
30010 COLOR 7,0:LOCATE 5,23:PRINT "PLAYER-2 1UP BONUS!";:M1=M1+1
30020 FOR I=1000 TO 2000:SOUND I,20:I=I+RND(0)*250:NEXT I:LOCATE 0,23:D2=D2+1
30030 COLOR 1:PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ HEN & KAGE ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";:ZX=0:RETURN
```

```
500 IF PEEK(Y0)=$86 THEN Y0=Y2
510 IF PEEK(Y0)=$85 THEN S0=S0+1:O0=O0+1:SOUND 1500,3
520 IF PEEK(Y0)=132 THEN 820
530 POKE Y2,135:POKE Y0,A(P0):IF ZX=Y0 THEN GOSUB 20000
540 IF (M0<1)*(M1<1) THEN 880
550 IF M1<1 THEN 690
560 IF PEEK(Y1)=$85 THEN S1=S1+1:O0=O0+1:SOUND 1700,3
570 IF PEEK(Y1)=132 THEN 850
580 Y3=Y1:IF (J1=0)*(PEEK(Y1+32)=135) THEN J1=8
590 IF (J1=0)*(255-STICK(2)>15) THEN J1=1
600 IF (J1>0)*(J1<5) THEN J1=J1+1:Y1=Y1-32:GOSUB 1100
610 IF J1>4 THEN J1=J1+1:Y1=Y1+32:IF J1>8 THEN J1=0
620 IF PEEK(Y1)=$86 THEN Y1=Y3
630 J=255-STICK(2):IF J=4 OR J=20 THEN Y1=Y1-1:P1=1
640 IF J=8 OR J=24 THEN Y1=Y1+1:P1=2
650 IF PEEK(Y1)=$86 THEN Y1=Y3
660 IF PEEK(Y1)=$85 THEN S1=S1+1:O0=O0+1:SOUND 1700,3
670 IF PEEK(Y1)=132 THEN 850
680 POKE Y3,135:POKE Y1,B(P1):IF Y1=ZX THEN GOSUB 30000
690 E=E0:IF E0<Y0 THEN E0=E0+32
700 IF E0>Y0 THEN E0=E0-32
710 IF PEEK(E0)=134 THEN E0=E
720 E0=E0+F0:IF PEEK(E0)=134 THEN F0=-(F0=1)+(F0=-1):E0=E
730 G0=135:IF PEEK(E0)=133 THEN G0=133
740 POKE E,G0:POKE E0,132
750 E=E1:IF E1<Y1 THEN E1=E1+32
760 IF E1>Y1 THEN E1=E1-32
770 IF PEEK(E1)=134 THEN E1=E
780 E1=E1+F1:IF PEEK(E1)=134 THEN F1=-(F1=1)+(F1=-1):E1=E
790 G1=135:IF PEEK(E1)=133 THEN G1=133
800 POKE E,G1:POKE E1,132:IF O0>34 THEN O0=0:GOTO 940
810 GOTO 370
820 POKE Y2,135:FOR I=0 TO 1000 STEP 25:SOUND I,2:NEXT
830 REM
840 Y0=$C100+21*32+1:M0=M0-1:GOTO 540
850 POKE Y3,135:FOR I=0 TO 1000 STEP 25:SOUND I,2:NEXT
860 REM
870 Y1=$C100+21*32+30:M1=M1-1:GOTO 370
880 COLOR 3:LOCATE 8,10:PRINT "** GAME OVER **"
881 IF S0>255 THEN S0=255:D1=D1+2
882 IF S1>255 THEN S1=255:D2=D2+2
883 IF S0=255 OR S1=255 THEN LOCATE 8,15:COLOR 1:PRINT "GIVE UP!!":COLOR 7
890 COLOR 1:LOCATE 0,23:PRINT "▒▒▒▒▒PREESE [TRIGGER] KEY▒▒▒▒▒▒";
891 D1=D1+INT(S0/50):D2=D2+INT(S1/50)
895 IF S0>HS THEN HS=S0:COLOR 7:LOCATE 8,12:PRINT "HISCORE HEN!"
897 IF S1>HS THEN HS=S1:COLOR 6:LOCATE 8,12:PRINT "HISCORE KAGE!"
898 POKE $7FFF,HS
899 LOCATE 8,11:PRINT "HISCORE";HS
900 LOCATE 10,15:PRINT "GDV":IF KA=1 THEN D1=47:D2=47
901 LOCATE 10,16:PRINT "1-";D1
902 LOCATE 10,17:PRINT "2-";D2
910 IF STICK(1)<240 OR STICK(2)<240 THEN CLEAR:GOTO 280
930 GOTO 900
940 FOR I=0 TO 2500 STEP 10:SOUND I,2:NEXT:GOTO 300
950 RANDOMIZE:RANDOMIZE:COLOR 6:PRINT "←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←←
←";
960 FOR I=2 TO 22:PRINT "←↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓↓←";:NEXT I
970 COLOR 1:PRINT "▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒ HEN & KAGE ▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒";
```

★ぼくの兄は，たまに僕がOFに載ると，すぐにみんなに報告します。それほどOFに載るということは，すごいことなのですね！(埼玉県久喜市・早川　学14才)……【影：私は，毎月載っているのでもっとすごいゾ!!】

ＪＲ-200用

RUNⅡ（ラン）

★伊藤　俊輔



ストーリー

カミナリに追いかけられていたラン君は，やっとの思いでカミナリの部屋をぬけだすことができた。ホッとしたのもつかの間，つぎの部屋には，なんと原子爆弾がギッシリ!! ラン君はこの原子爆弾を動かして出口までの道を作らなければならない。

遊びかた

このゲームは，右上にいる主人公ラン君を，左下のＥＸＩＴまで誘導していくゲームです。ラン君の道をふさいでいる原子爆弾を動かして道を作ってください。

でも，ラン君は爆弾を二ついっしょに動かすことができません。タイムが0になるとＧＡＭＥ（ゲーム）　ＯＶＥＲ（オーバー）!……(一種のパズルゲームです)。

カーソルの上下左右↑↓←→を使って動かしてください。

プログラムについて

面数がわずか５面なので，つまらないと思います。つまらなくなったら行番号1560番，1610番～1650番，4000番～4160番が面のプログラムなので，新しい面など付け加えて楽しんでくださいなっ!!

《第１表》変数表

S	面数
X	ラン君のX座標
T	残りの時間
Y	ラン君のY座標
V	ラン君の画面上の位置
M$	ラン君　M１$(左向き)　M２$(右向き)
E$	BOMB
D$	EXIT

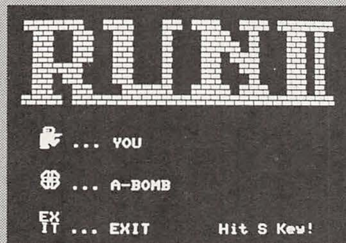
CHECKER FLAG

Dr.D：なんだ，またたいしたことのないゲームだな。

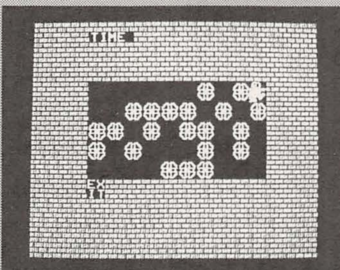
編：むかしＪＲコンテストをやっていたころは，よかったですね。

Dr.D：あのころはおもしろいゲームがたくさんあったな。ＪＲユーザーはガンバッテ，ゲームを作ってほしい。

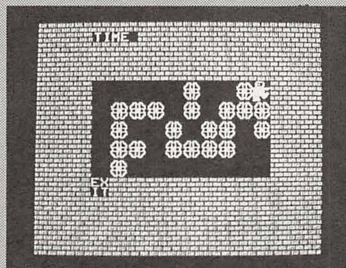
編：そうしないと月１本に減らしちゃいますよ。



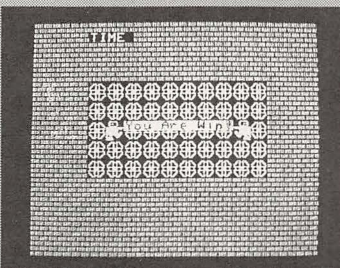
▲《写真１》ＲＵＮⅡのタイトル画面。Ｓキーでゲーム・スタート



▲《写真２》ゲーム・スタート。原子爆弾をうまく動かして進め



▲《写真３》ついに最終面だ!!ここで死んだら苦労が水のあわだ



▲《写真４》やった!!ついに全面クリアしたゾ!!

```
100 REM ========================
110 REM =                      =
120 REM =        RUN 2         =
130 REM =                      =
140 REM =  By  Shunsuke Itoh   =
150 REM =                      =
160 REM =      1986 7/27       =
170 REM =                      =
180 REM ========================
1000 REM ==============================
1010 CLEAR
1020 COLOR 7,0,0:CLS:POKE $CA00,0:POKE 0,0:S=1
1030 RESTORE 5005:FOR A=$C000 TO $C06F:READ B:POKE A,B:NEXT A
1040 C$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
1050 M1$='!"'+C$+'#$':M2$='%&'+C$+"'("
1060 P$="  "+C$+"  ":E$="*+"+C$+",-"
1070 D$="EX"+C$+"IT"
1080 M$=M1$
1300 REM ==============================
1310 COLOR 2,0,1
1320 LOCATE 0,9:PRINT ")))) ))))))))))))))))))))))))))))))";
```

★「編集長なんかこわくない。こわいのは減給だけだ」と影さんが言ってましたよ。どうしましょうか編集長。（東京都中野区・**小島隆信17才**）……**【編集長：フム!では影くんには，半年間残業してもらう。これなら給料は減らない。】**

```
1330 LOCATE 0,8:PRINT " )) ))  ))))) )))) ))) )) ) ";
1340 LOCATE 0,7:PRINT " )) )) ))  )  ))  )  )) ) ";
1350 LOCATE 0,6:PRINT " )))))  ))  )  )) ))  )) ) ";
1360 LOCATE 0,5:PRINT " )) )) ))  )  )) )))  )) ) ";
1370 LOCATE 0,4:PRINT " )) )) ))  )  )))) )  )) ) ";
1380 LOCATE 0,3:PRINT " )) )) ))  )  )))  )  )) ) ";
1390 LOCATE 0,2:PRINT "))))))  )))  )) )))  ))) ))))))";
1400 COLOR 7,0,1:LOCATE 2,12:PRINT M$
1410 COLOR 6,0,1:LOCATE 2,16:PRINT E$
1420 COLOR 5,0,0:LOCATE 2,20:PRINT D$
1430 COLOR 7,0,0
1440 LOCATE 5,13:PRINT "... YOU"
1450 LOCATE 5,17:PRINT "... A-BOMB"
1460 LOCATE 5,21:PRINT "... EXIT"
1470 COLOR 5,0,0:LOCATE 20,21:PRINT "Hit S Key!"
1480 PICK L:IF L=$73 THEN 1500
1490 GOTO 1480
1500 REM ================================
1510 COLOR 2,0,1:CLS
1520 FOR I=0 TO 23:LOCATE 0,I:PRINT "))))))))))))))))))))))))))))))))";:NEXT I
1530 COLOR 7,0,0:LOCATE 6,1:PRINT "TIME "
1540 COLOR 6,0,1:X=24:Y=6:V=$C1D8:Q=24:W=6:T=200
1550 FOR I=6 TO 14 STEP 2:FOR J=6 TO 24 STEP 2:LOCATE J,I:PRINT E$;:NEXT:NEXT
1560 ON S GOTO 1610,1620,1630,1640,1650,3600
1570 READ A,B,C
1575 IF A=0 THEN 1700
1580 FOR I=A TO C STEP 2:LOCATE I,B:PRINT P$;:NEXT I
1590 GOTO 1570
1600 REM --------------------------------
1610 RESTORE 4010:GOTO 1570
1620 RESTORE 4040:GOTO 1570
1630 RESTORE 4070:GOTO 1570
1640 RESTORE 4120:GOTO 1570
1650 RESTORE 4150:GOTO 1570
1700 REM --------------------------------
1710 COLOR 7,0,1:LOCATE 24,6:PRINT M$;
1720 COLOR 5,0,0:LOCATE 6,16:PRINT D$;
1730 FOR I=0 TO 20:SOUND 500,1:SOUND 1000,1:NEXT I
1800 REM ================================
1810 PICK K
1820 IF K=28 THEN 2500
1830 IF K=29 THEN 2800
1840 IF K=30 THEN 3100
1850 IF K=31 THEN 3400
1855 U=U+1
1860 IF U=1 THEN M$=M1$
1865 IF U=2 THEN M$=M2$
1867 IF U=3 THEN U=0
1870 COLOR 7,0,1:LOCATE X,Y:PRINT M$;:LOCATE Q,W:PRINT P$;
1880 T=T-1:COLOR 7,0,0:LOCATE 11,1:PRINT T;
1890 IF T=0 THEN 3800
1900 IF X=6 AND Y=14 THEN 1910
1905 GOTO 1810
1910 FOR I=1 TO 20:SOUND 900,1:SOUND 1000,1:NEXT I
1920 COLOR 2,0,1:FOR I=1 TO 20
1930 LOCATE 0,22:PRINT "))))))))))))))))))))))))))))))))"
1940 NEXT I:LOCATE 0,22:PRINT "))))))))))))))))))))))))))))))))";
1950 LOCATE 0,23:PRINT "))))))))))))))))))))))))))))))))";
1960 S=S+1:COLOR 7,0,0:LOCATE 11,10:PRINT "No.";S;"START!"
1970 FOR I=0 TO 20:SOUND 1100,1:NEXT I
1980 GOTO 1530
2500 REM --------------------------------
2510 M$=M2$
2520 IF X+2=26 THEN 1870
2530 IF PEEK(V+2)=$A AND X+4=26 THEN 1870
2540 IF PEEK(V+2)=$A AND PEEK(V+4)=$A THEN 1870
2550 IF PEEK(V+2)=$A THEN 2600
2560 X=X+2:V=V+2:Q=X-2:W=Y:GOTO 1860
2600 X=X+2:V=V+2:Q=X-2:W=Y
2610 COLOR 6,0,1
2620 LOCATE X+2,Y:PRINT E$;
2630 GOTO 1870
2800 REM --------------------------------
2810 M$=M1$
2820 IF X-2=4 THEN 1870
2830 IF PEEK(V-2)=$A AND X-4=4 THEN 1870
2840 IF PEEK(V-2)=$A AND PEEK(V-4)=$A THEN 1870
2850 IF PEEK(V-2)=$A THEN 2900
2860 X=X-2:V=V-2:Q=X+2:W=Y:GOTO 1860
2900 X=X-2:V=V-2:Q=X+2:W=Y
2910 COLOR 6,0,1
2920 LOCATE X-2,Y:PRINT E$;
2930 GOTO 1870
3100 REM --------------------------------
3110 REM
3120 IF Y-2=4 THEN 1860
3130 IF PEEK(V-64)=$A AND Y-4=4 THEN 1860
3140 IF PEEK(V-64)=$A AND PEEK(V-128)=$A THEN 1860
3150 IF PEEK(V-64)=$A THEN 3200
3160 Y=Y-2:V=V-64:W=Y+2:Q=X:GOTO 1860
3200 Y=Y-2:V=V-64:W=Y+2:Q=X
3210 COLOR 6,0,1
3220 LOCATE X,Y-2:PRINT E$;
3230 GOTO 1860
3400 REM --------------------------------
3410 REM
3420 IF Y+2=16 THEN 1860
3430 IF PEEK(V+64)=$A AND Y+4=16 THEN 1860
3440 IF PEEK(V+64)=$A AND PEEK(V+128)=$A THEN 1860
3450 IF PEEK(V+64)=$A THEN 3500
3460 Y=Y+2:V=V+64:W=Y-2:Q=X:GOTO 1860
3500 Y=Y+2:V=V+64:W=Y-2:Q=X
3510 COLOR 6,0,1
3520 LOCATE X,Y+2:PRINT E$;
3530 GOTO 1860
3600 REM ================================
3610 COLOR 7,0,1
3620 LOCATE 8,10:PRINT M1$:LOCATE 22,10:PRINT M2$
3630 COLOR 2,7,0
3640 LOCATE 10,10:PRINT "You Are Win!"
3650 FOR I=0 TO 50:SOUND 100,1:SOUND 400,1:SOUND 700,1:SOUND 1000,1:NEXT I
3660 FOR I=0 TO 1500:NEXT I:GOTO 1010
3800 REM ================================
3810 FOR I=100 TO 600 STEP 10:SOUND I,1:NEXT I
3820 FOR I=1 TO 20:POKE $CA00,3:COLOR ,3,3:POKE $CA00,6:COLOR ,6,3:NEXT I
3830 POKE $CA00,0:COLOR ,0,3
3840 COLOR 1,7:LOCATE 10,10:PRINT " GAME OVER! "
3850 FOR I=0 TO 1500:NEXT I
3860 GOTO 1010
4000 REM ================================
4010 DATA 6,6,16, 20,6,20, 6,8,8, 18,8,18, 22,8,22, 10,10,10, 14,10,14, 20,10,20
4020 DATA 24,10,24, 8,12,8, 12,12,16, 20,12,20, 24,12,24, 6,14,12,20,14,24,0,0,0
4030 REM --------------------------------
4040 DATA 6,6,14, 18,6,20, 6,8,6, 14,8,14, 18,8,18, 6,10,6, 10,10,12, 16,10,16
4050 DATA 22,10,22, 6,12,6, 12,12,12, 22,12,24, 6,14,6, 10,14,24, 0,0,0
4060 REM --------------------------------
4070 DATA 6,6,6, 10,6,10, 14,6,14, 18,6,18, 22,6,22, 8,8,8, 12,8,12, 16,8,16
4080 DATA 20,8,20, 24,8,24, 6,10,6, 10,10,10, 14,10,14, 18,10,18, 22,10,22
4090 DATA 8,12,8, 12,12,12, 16,12,16, 20,12,20, 24,12,24, 6,14,10, 14,14,14
4100 DATA 18,14,18, 22,14,22, 0,0,0
4110 REM --------------------------------
4120 DATA 6,6,20, 8,8,8, 20,8,22, 10,10,12, 24,10,24, 8,12,8, 16,12,18, 22,12,24
4130 DATA 6,14,16, 22,14,24, 0,0,0
4140 REM --------------------------------
4150 DATA 6,6,8, 16,6,16, 22,6,22, 10,8,12, 18,8,20, 24,8,24, 6,10,8, 14,10,16
4160 DATA 6,12,8, 12,12,12, 18,12,22, 6,14,6, 14,14,14, 18,14,24, 0,0,0
5000 REM ================================
5005 DATA $00,$00,$00,$00,$00,$00,$00,$00
5010 DATA $1f,$20,$34,$20,$1f,$ff,$ff,$ff
5020 DATA $80,$40,$40,$40,$80,$ff,$fc,$c0
5030 DATA $ff,$ff,$ff,$df,$98,$b8,$7c,$fc
5040 DATA $c0,$cc,$fc,$f8,$f0,$60,$00,$00
5050 DATA $01,$02,$02,$02,$01,$ff,$3f,$03
5060 DATA $f8,$04,$2c,$04,$f8,$ff,$ff,$ff
5070 DATA $03,$33,$3f,$1f,$0f,$06,$00,$00
5080 DATA $ff,$ff,$ff,$fb,$19,$1d,$3e,$3f
5090 DATA $fe,$fe,$fe,$00,$ef,$ef,$ef,$00
5100 DATA $00,$0e,$1b,$32,$62,$42,$7f,$23
5110 DATA $00,$70,$d8,$4c,$46,$42,$fe,$c4
5120 DATA $23,$7f,$42,$62,$32,$1b,$0e,$00
5130 DATA $c4,$fe,$42,$46,$4c,$d8,$70,$00
```

評…こんなのができればいいな(つぐ美)

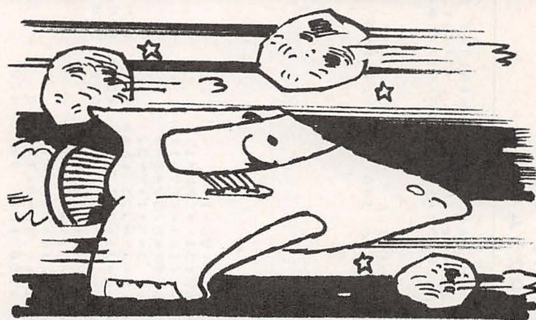
by 一条美明

評…イラストにまた新しい仲間が増えたゾ(影)

by せぴあ

★あるゲームセンターには禁煙と書かれたハリ紙がはってあるのに灰皿が置いてある。(群馬県渋川町・大三元13才)……【編：マイコン・ルームのファミコンには「影使用禁止」と書いてあるが，影さんはゲームで遊んでいる。】

アステロイド
ASTEROID II



★アル&ナイ

はじめに

このゲームはアル(M5)とナイの共同制作によるものです。

内容

宇宙世紀0087年,エンタープライズII世号は,未知のUFO軍と接触,ファースト・コンタクトに失敗し,交戦状態となった。かろうじてUFO軍を倒したが,数機,アステロイドベルトへ逃がしてしまった。

「何っ,エンタープライズで追いかけろ!!」

「よ〜し!」

君は小型宇宙船"マッキー3000"に乗って追いかけた。

命令所

アステロイドベルト内に逃亡したUFOを撃破せよ。ベルト内には多数の流石に小型UFO軍がまじっている。忘れずに撃破せよ。 以上

カーク最高指揮官より

遊びかた

カーソル・キーで左右に動き,スペース・キーでビーム発射。ⒺⒸⓈⒹで照準を上下左右に動かします。

流石は0点なので無視しましょう。小UFOは1機50点で,大UFO(黄色でうろうろしてるにくいやつ)は,1,000点です。また流石にまじってでてくる水色のものは,エネルギー・ポットです。体当たりして取るとエネルギーが30増えます。

マッキー3000は長い間飛べません。しばらくポットを取らなかったら,マッキーの色が変わりしばらくして爆発しますので,早めにポットを取りましょう。

CHECKER FLAG

編:これは,リストが比較的短いですよ。

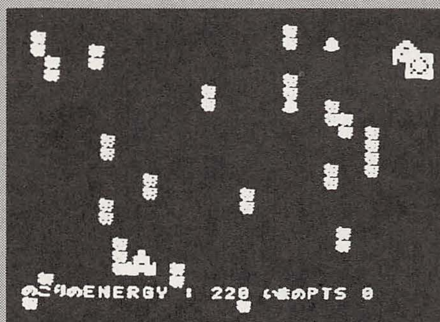
Dr.D:BASIC-Iだからな。そのかわりに,できがいいのがM5のメリットだな。

編:ぜひ,このメリットを生かしたゲームを作ってほしいですね。

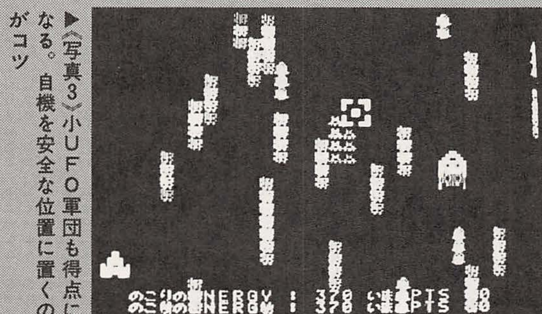
Dr.D:M5は,やはりリアルタイム・ゲーム向きだからな。



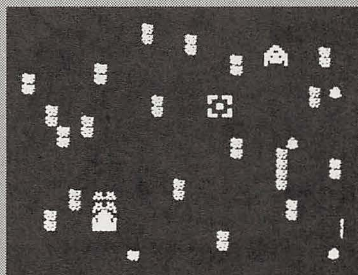
◀《写真1》ASTEROID IIのタイトル画面(リスト1ロード後)



◀《写真2》自機と照準の両方を見ながら,ビーム発射!



▶《写真3》小UFO軍団も得点になる。自機を安全な位置に置くのがコツ



▶《写真4》流石,小UFO軍団に当たると爆発してしまうよ

★ぼくの弟は,ハングオンはおろか,エンデューロレーサーでも足がとどかず,スペースハリアーでは,こわいと言って泣いてしまいます。(愛知県豊橋市・検門とおる13才)……【影:弟は赤ん坊じゃないだろうなぁ。】

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
1 print "[CLS]":gosub 600
10 let SC=0:let XY=3:let X=15:let Y=18:let SX=10:let SY=2
15 let TX=20:let TY=10:let EN=200:let F=0:let L=5:let W=0
20 for I=1 to 10:print cursor(rnd(30)+1,rnd(10)+1);"●↓←●":ne
xt
30 loc 4 to-40,-40
40 let UX=0:let PU=0:let PY=0:scol 1,L
50 let M=rnd(50)+1:if M>45 then goto 300 else if M<3 then go
to 310
80 let A=peek(&702B)
90 if A=54 then let UX=UX-1
100 if A=55 then let UX=UX+1
110 if A=26 then let PU=PU-1
120 if A=27 then let PU=PU+1
130 if A=19 then let PY=PY-1
140 if A=35 then let PY=PY+1
150 if A=7 then goto $OU
160 let X=X-(X>0)*(UX=-1)+(X<31)*(UX=1)
170 let SX=SX-(SX>0)*(PU=-1)+(SX<31)*(PU=1)
180 let SY=SY-(SY>0)*(PY=-1)+(SY<16)*(PY=1)
190 loc 1 to X*8,Y*8+8:loc 3 to SX*8,SY*8+8
200 let Q=&3800:let I=X+Y*32:let J=X+1+Y*32
210 if vpeek(Q+I)=225 or vpeek(Q+J)=225 then goto $EN
220 if vpeek(Q+I)=227 or vpeek(Q+J)=227 then goto $EN
230 if vpeek(Q+I)=226 or vpeek(Q+J)=226 then goto 320
240 let KX=(rnd(2)+1)-2:let KY=(rnd(2)+1)-2
250 let TX=TX-(TX>0)*(KX=-1)+(TX<31)*(KX=1)
260 let TY=TY-(TY>0)*(KY=-1)+(TY<16)*(KY=1)
270 out 32,&F3:out 32,&EC:loc 2 to TX*8,TY*8+8
280 let F=F+1:let SC=SC+1:if F=250 then goto 470
285 if F>100 then let L=9
290 print cursor(rnd(31)+1,0);"●↓←●■":goto 30
300 print cursor(rnd(31)+1,0);"♥":goto 80
310 print cursor(rnd(31)+1,0);"◆◆↓←←◆◆":goto 80
320 let EN=EN+30:print "■":print cursor(X,18);"  ":let W=W+1
:let L=5:let F=0:goto 290
330$OU:let EN=EN-10:let CT=0:for Q=&00 to &FF:out 32,Q:next
340 for I=0 to 1:for J=1 to 2
350 if vpeek(&3800+(SX+I)+(SY+J)*32)=227 then let CT=CT+50
360 next:next
370 loc 4 to SX*8,SY*8+8
380 if SX=TX and SY=TY then goto 450
390 print cursor(2,22);"のこりのENERGY :";EN;"いまのPTS";CT
400 for Q=&F0 to &FF:out 32,Q:for QQ=0 to 200:next:next
410 loc 4 to-40,-40:let SC=SC+CT
420 print cursor(SX,SY+1);"  ↓←←  "
430 if W=50 then let XY=XY+3:let W=51
440 if EN<1 then goto 470 else goto 30
450 let CT=CT+1000:print "■"
460 let TX=20:let TY=10:let EN=EN-50:goto 390
470 print "■■";cursor(10,10)"ENERGY ぎれ":for Q=0 to 3000:nex
t:print "■■":let EN=200
480$EN:let XY=XY-1:loc 4 to X*8,Y*8+8:let L=5:let F=0
485 for Q=&F0 to &FF:out 32,Q:for QQ=0 to 100:next:next
487 if XY=0 then goto 500
490 print "■■";cursor(9,5);"のこりENERGY :";EN:cursor(9,7);"のこり
の きたい :";XY:for O=0 to 5000:next:print "■■":loc 4 to-40,-40
495 goto 20
500 for Q=0 to 255:out 32,Q:for QQ=0 to 35:next:next
505 for Q=1 to 4:loc Q to-40,-40:next:cls
510 print cursor(10,10);"SCORE :";SC;cursor(10,12);"REPLAY=[
Y]KEY"
520 let A$=inkey$
530 if A$="y" then run
540 goto 520
600 print cursor(12,10);"START !":for Q=0 to 8000:next:cls:r
eturn
```

隠れテクとして，ポットを50個取り，ビームを撃つと3機増えます。

最 後 に

効果音で，少しだけ83年8月号の，「CITYSOS」のまねをさせていただきました。

また，この題名のアステロイドIIは83年5月の「アステロイド・ファイター」と何ら関係はありません。

また，メモリは，あまりありませんので，改造は少ししかできません。



評…私がでないイラストはめずらしい（影）

by MERCOM

《リスト1》タイトルとキャラ定義のプログラム・リスト

```
10 print "■■":mag 1
20 for I=1 to 3:for J=4 to 6
30 stchr "60fffb7ffedb7e36" to 225,I
40 stchr "18245a7e7e7eff3c" to 226,I
50 stchr "0000243c3c66ff5a" to 227,I
55 stchr rpt$(8,"50")to 128,J
60 stchr rpt$(8,"20")to 225,J
70 stchr rpt$(8,"70")to 226,J
80 stchr rpt$(8,"d0")to 227,J
90 next:next
100 stchr "18183c3ca5ffffe7" to 1
110 stchr "183c66ffdbffbd81" to 2
120 stchr "e7818118188181e7" to 3
130 stchr "99245abdbd5a2499" to 4
140 for A=1 to 4:scod A,A:next
150 scol 2,10:scol 3,15:scol 4,8
300rem <--TITLE-->
310 print "■↓↓ (タイトル文字)"
320 print " (タイトル文字) "
330 print " (タイトル文字) "
340 print " (タイトル文字) "
350 print " (タイトル文字) ":print:print
360 print " (タイトル文字) "
370 print " (タイトル文字) "
380 print " (タイトル文字) "
390 print " (タイトル文字) "
400 print " (タイトル文字) ":print:print
410 print " (タイトル文字) "
420 print " (タイトル文字) "
430 print " (タイトル文字) "
440 print " (タイトル文字) "
450 print " (タイトル文字) "
500 print cursor(7,17);"MAIN よみこみ"
510 print cursor(7,19);"HIT [Y]KEY■"
520 if inkey$="y" then chain else goto 520
```

★9月号57ページのくりひろしさん。プロジェクトA子見ましたね。つぐ美ちゃんの髪がB子で，まわりのセリフがC子してますよ。（東京都秋川市・**弘田雅之**）……**【影：ウ〜ムッ，私にはまったくわからない会話だ。】**

M5(BASIC-G)用

BREAK EGG
(ブレイク エッグ)

★佐々木　弘司

物　語

ボール一族の長ボーは，いろいろな悪さをするパネル一族に手をやいていた。

ある日，ボーはパネル一族の卵を壊してしまおうと考えた。

遊びかた

このゲームは，ボー（赤いボール）を動かして卵を壊すのが目的です。巧みなKEY操作によって引力を変え，卵の上に乗り，卵を壊してください。画面内の卵をすべて壊すと1面クリアです。

キー操作は**第1表**，キャラクターは**第1図**を見てください。

死ぬとき

- 敵パネルにさわった。
- 引力の方向に（自分の下に）ファイヤー・パネルがあったとき。
- タイムがなくなったとき。
- N キーを押したとき。

これらのときに1人減り，3人死ぬとゲーム・オーバーです。

色：赤	ボーです。あなたが動かします。
色：白＆黒	白黒と点めつしながらBLOCKくずしのボールのように動いています。さわると死にます。
色：緑	ただの障害物です。
色：赤	触れる(引力の方向にある)と死にます。
色：白	通ると(引力で通りぬけると)かべができます。
色：緑，黄，赤	この上で SHIFT を押すと色が変わります。赤のつぎは消えます（これで壊われたことになる)。

《第1図》キャラクター説明

プログラム

ルームは一応10あります。好みに合わせて変えてください。プログラムを見ればわかると思います。

それ以外はプログラムをいじらないほうが無難だと思います。

▲《写真1》BREAK　EGGのキャラクター紹介

◀《写真2》引力を利用して卵を割るゲームです

▶《写真3》敵パネルに触れると死んでしまうように

▲《写真4》3面。まわりがすべてファイヤー・パネルのおそろしい面

《リスト1》キャラクター定義のプログラム・リスト

```
10 Print "UTRL":mag 2:for I=&EC to &EF:color I,&91:next I
20!■■■■■■ FONT ■■■■■■
30 for I=0 to 2:for J=&2180 to &22E7
40 A=I*2047+J:vPoke A,vPeek(A)or vPeek(A)/2 or vPeek(A)/4:ne
xt J,I
50 for I=&41 to &5A:stchr rdchr$(I,1)to I+&20,7:stchr "e0b0a
0a090806000" to I,8:next I:for I=&30 to &39
60 stchr "f0e0707050504040" to I,8:next I:stchr "fffefcfcfcf
cc080" to &9C,7:color &9C,&E4
70!■■■■■■ CHR ■■■■■■
80 restore 130:for I=&80 to &9B:read S$:stchr S$ to I,7:next
 I
90 restore 210:for I=0 to 11:read S$:stchr S$ to I:next I
100 restore 250:for I=&80 to &9B steP 4:read CO:for J=I to I
+3:color J,CO:next J,I
110 Print cursor(9,8)" NOW LOADING ";cursor(8,14)"JUST A MOR
MENT";cursor(2,20)"Program by KOUTAN SOFT 1986■":chain
120!■■■■■■ DATA ■■■■■■
130 data fdfdfd00dfdfdf00,fdfdfd00dfdfdf00,fdfdfd00dfdfdf00,
fdfdfd00dfdfdf00
140 data fdfdfd00dfdfdf00,fdfdfd00dfdfdf00,fdfdfd00dfdfdf00,
fdfdfd00dfdfdf00
150 data 7fbfead5ead5ead5,ead5ead5ead5c080,fffea854a854a854,
a854a854a8540201
160 data 7fbfead5ead5ead5,ead5ead5ead5c080,fffea854a854a854,
a854a854a8540201
170 data aa55af5fbf7fbf7f,bf7fbf5fbf57aa55,aa55eafdfafdfefd,
e6e5ce9d3af5aa55
180 data aa55af5fbf7fbf7f,bf7fbf5fbf57aa55,aa55eafdfafdfefd,
e6e5ce9d3af5aa55
190 data aa55af5fbf7fbf7f,bf7fbf5fbf57aa55,aa55eafdfafdfefd,
e6e5ce9d3af5aa55
200!■■■■■■ SPRITE ■■■■■■
210 data 0006071f1e3c3818,0000000000000000,0000808000000000,
0000000000000000
220 data 0f3f7f7fffffffff,ffffffffff7f7f3f0f,f0fcfefeffffffff,
fffffffffefefcf0
230 data 7fbfead5ead5ead5,ead5ead5ead5c080,fffea854a854a854,
a854a854a8540201
240!■■■■■■ COLOR ■■■■■■
250 data &c1,&e1,&ec,&61,&ce,&a1,&6e
```

★家でゲームをやりすぎ，外へでると光がまぶしく思えるのは，ぼくだけでしょうか。（東京都足立区・**英くん15才**）……【**影**：電池式のファミコンを作って，液晶テレビを持って，電車の中でゲームがしたい！】

M5

《第1表》キー操作

1 2 3 4	それぞれ上左下右に引力がかかります。
← →	引力が上か下だったら，左右に動けます。
↑ ↓	引力が左か右だったら，上下に動けます。
SHIFT(左)	自分の下にある卵を壊せます(引力を使って)。
N	その時点で1人減って面の初期画面にもどります。
SHIFT(左)＋SHIFT(右)	ポーズです。
8	リセットです。デモにもどります。

《リスト2》メインのプログラム・リスト

```
10 print "■■":dim CH$(5):PL$="t160h8164ce9o6co5":PL1$="t160h8164o4cdf9":console 0,1
30 scod 0,0:scod 1,4:scod 2,8:scol 0,15:scol 1,6:scol 2,15:joint 1 to 0,1:on error 9osub 10000
40 CH$(1)="■◆←←↓○◆":CH$(2)="〜┬←←↓┴|":CH$(3)="─├←←↓┤┼":CH$(4)="┌←←↓└┘":CH$(5)="▄▄←←↓▁▄"
50 9osub 600:$G:cls:VE=1:BA=3:RO=1:O=1
60 cls:color &80,&C1:view:erase:TI=60:M=3:MS=0:print cursor(1,0)"SCORE  BALL  ▲▼▲  ROOM  TIME ";cursor(14,1)"▼▼▼"
70 print cursor(1,1);"-----";cursor(10,1);BA;cursor(21,1);RO;cursor(27,1);TI
80 locate 1,2:print rPt$(30,"／"):locate 1,23:print rPt$(30,"／");
90 for I=2 to 22:print cursor(1,I);"／";cursor(30,I);"／":next I
100! ■■■■ MAZE ■■■■
110 if RO=11 then 9oto 880
120 on RO restore 670,690,710,730,750,770,790,810,830,850:for I=1 to 10:read MA$:for J=1 to 14
130 MA=val(mid$(MA$,J,1)):X2=J*2:Y2=I*2+1:print cursor(X2,Y2);CH$(MA):next J,I
140 read X,Y,X1,Y1,GD:XS=1:YS=1:move 0 on X*8,Y*8:loc 2 to X1*2,Y1*2:move on
150! ■■■■ MAIN ■■■■
160 if status(1)=0 then 9osub 270 else 9osub 460
180$H:MS=MS+1:print cursor(27,1);TI:if MS=10 then TI=TI-1:MS=0
190 if TI=0 then 9oto 550
200 if GD=0 then 9oto 570
210 if coinc(1,2)=2 then 9oto 500
220 if inP(&38)=12 then 9osub 870 else if Peek(&702B)=16 then 9oto 600
230 if Play(2)=0 then 9osub 920
240 if Peek(&702B)=38 then 9oto 500
250 9oto 160
260! ■■■■ MY MOVE ■■■■
270 on M 9osub $A,$B,$C,$D:9oto 290
280$A:S=0:V=-2:return:$B:S=-2:V=0:return:$C:S=0:V=2:return:$D:S=2:V=0:return
290 if rcrt(X,Y)=&84 then Print cursor(X,Y);CH$(3)
300 if rcrt(X+S,Y+V)=&80 or rcrt(X+S,Y+V)=&84 then X=X+S:Y=Y+V:9oto 420
310 if rcrt(X+S,Y+V)=&8C then 9oto 500
320 if rcrt(X+S,Y+V)=&90 and inkey(1)=4 then Print cursor(X+S,Y+V);"|■←←↓|■":Play PL1$:9oto 420
330 if rcrt(X+S,Y+V)=&94 and inkey(1)=4 then Print cursor(X+S,Y+V);"◣←←↓◥":Play PL1$:9oto 420
340 if rcrt(X+S,Y+V)=&98 and inkey(1)=4 then Print cursor(X+S,Y+V);CH$(1):GD=GD-1:Play PL$:9oto 420
350 on((M mod 2)+1)9osub 380,360:9oto 400
360 P=Peek(&702B):X=X+((P=54)-(P=55))*2:if P=54 then if rcrt(X,Y)<>&80 then X=X+2
370 if P=55 then if rcrt(X,Y)<>&80 then X=X-2:return else return
380 P=Peek(&702B):Y=Y+((P=51)-(P=46))*2:if P=51 then if rcrt(X,Y)<>&80 then Y=Y+2
390 if P=46 then if rcrt(X,Y)<>&80 then Y=Y-2:return else return
400 P=Peek(&702B):if P=9 then M=1:Print cursor(15,0)"▲←←↓▲" else if P=10 then M=2:Print cursor(15,0)"◢◢←←↓◥◥"
410 if P=11 then M=3:Print cursor(15,0)"▼←←↓▼" else if P=12 then M=4:Print cursor(15,0)"◣◣←←↓◤◤"
420 if X>29 then X=28 else if X<2 then X=2
430 if Y>22 then Y=22 else if Y<3 then Y=3
440 move 0 to X*8,Y*8,1
450! ■■■■ ENEMY MOVE ■■■■
460 Q=(Y1<12 or Y1>83):W=(Q*2)+1:YS=W*YS:Y1=Y1+YS:Q=(X1<8 or X1>112)
470 W=(Q*2)+1:XS=W*XS:X1=X1+XS:loc 2 to X1*2,Y1*2:O=O+14:if O=29 then O=1
480 scol 2,O:return
490! ■■■■ DEATH ■■■■
500 for I=90 to 10 steP-5:s9 3,7,15:s9 2,I:sleeP 1,8:next I:s9 2,,0:s9 3,,0:VE=1
510 BA=BA-1:if BA=0 then 9oto 530 else 9oto 60
520! ■■■■ GAME OVER ■■■■
530 view 2,3,29,22:cls &80:erase:Print cursor(8,8);"- GAME OVER -":sleeP 5:VE=1:9oto 600
540! ■■■■ TIME OVER ■■■■
550 move off:view 2,3,29,22:Print cursor(8,8)"- TIME OVER -":sleeP 2:VE=1:view:9oto 510
560! ■■■■ ROUND CLEAR ■■■■
570 view 2,3,29,22:cls &80:Print cursor(7,8);"-ROUND CLEAR-":Play,"v0","v0":VE=1:SC=SC+TI*100
580 for I=15 to 2 steP-1:s9 2,I*10,15:color &80,I:sleeP 1,8:next I:s9 2,,0:sleeP 1:RO=RO+1:9oto 60
590! ■■■■ DEMO ■■■■
600 scol 2,10:joint 1 to 0,1:move on:view:cls:Print cursor(10,3);"- BREAK EGG -"
610 Print cursor(6,8);"- my ball (left 3)";cursor(6,11);"- enemy      - e99"
620 Print cursor(6,14);"- brock      - fire brock";cursor(5,18);"Pro9ramed by kouji 1986"
630 Print cursor(6,22);"HIT ANY KEY TO START "
640 move 0 on 32,56:loc 2 to 32,80:Print cursor(16,10)"▄▄←←↓▁▄";cursor(4,13)"─├←←↓┤┼";cursor(16,13)"┌←←↓└┘":sleeP 1,16
650 if Peek(&702B)=0 then 9oto 650 else 9oto $G
660! ■■■■ ROUND DATA ■■■■
670 data 31111111111113,13111311111131,13311311111131,13151311111151,13113311111131,14111313531131,14111315151151
680 data 14111313531131,11111111111111,31111111111113,14,11,77,77,7
690 data 12111111111511,33133533331151,31111111111115,31111333533311,31113111111111,31131131331111,11311311111331
700 data 53115111133111,31131113311113,11111111111111,14,15,77,77,7
710 data 44444444444444,41113111141114,41335555553314,41111111111114,41131144115114,41151144113114,41111111111114
720 data 41335555553314,41114111131114,44444444444444,10,15,77,77,14
730 data 11111111111111,13331333313111,13511355313111,13511411413111,13331521525111,11531411413111,11531411413111
740 data 11531355313511,13331353313331,11111111111111,10,7,77,77,14
750 data 11111111111111,11331111113311,11135111153111,11115311351111,11111555511111,11111111111111,51111111111115
760 data 34434344343443,34444444444443,33333333333333,14,9,77,77,10
770 data 54111343111111,54131521111111,54111311111111,51113111111111,33333333333331,51111122111115,13333333333333
780 data 11111131111115,33333131111315,55511121111315,24,17,77,77,13
790 data 41111111111114,14111111111121,14353333335341,14111111111141,14333355333341
800 data 14111111111141,14353333335341,14111111111141,14333355333341,52111111111135,2,5,77,77,10
810 data 11111111111111,11111333333111,33331111111311,11111111335535,33331331113333
820 data 35111114111153,33113111351333,11131111141153,11411133113133,53513351114153,2,5,77,77,11
830 data 11111111141111,13113133353331,13115135111131,13115131131531,13131131333331
840 data 13511111111111,13131135313231,13115151515151,13113135313331,11111111111111,12,11,77,77,13
850 data 43435343115111,11131311133331,13131313111511,15131513133331,13111313111131
860 data 13131313433151,11131313111131,13131313153131,15141111151131,13111411155111,2,21,77,77,11
870 Play "t255h8164cdedcv0":sleeP 1,30:if inP(&38)=12 then Play "v15t255h8164cdedc":return else 9oto 870
880 view:cls &80:Print cursor(10,5)"GOKUROUSAMA!!";cursor(5,13)"THANK YOU FOR PLAYING"
890 Print cursor(2,20)"PROGRAMED BY KOUTAN SOFT 1986"
900 for I=0 to 3:Play "t100h8s1o5a8b814o6co5afb9ea.r16":next I
910 color &80,rnd(13)+1:if Play(0)=0 then 9oto 600 else 9oto 910
920 Play,"t160s118o5","s118o4":on VE 9osub 930,940,950,960,970,980,990,1000:return
930 Play,"99e9f9a4","ee16e16cedef4":VE=2:return
940 Play,"ffedef94","dd16d16co3bo4cde4":VE=3:return
950 Play,"99e9f9a4","ee16e16cedef4":VE=4:return
960 Play,"ffedcec4","dd16d16co3bo4ce16d16c4":VE=5:return
970 Play,"91","o4ee16e16cedef4":VE=6:return
980 Play,"91","dd16d16co3bo4cde4":VE=7:return
990 Play,"91","ee16e16cedef4":VE=8:return
1000 Play,"bbabo6co59c4","dd16d16co3bo4co39c4":VE=1:return
10000 if err=5 then resume
```

★「くさばのかげ」ってのは，トイレの中の影さんのことなんだな。(長野市・小林康夫15才)……【編：それじゃあトイレの中で成仏(じょうぶつ)してもらいましょう。はばかりながら私がお経を…。】

MSX/MSX2用

GREEN APPLE
（グリーン アップル）

★増田 朗



内 容

自分を操作し，りんごを黄色い敵に食べさせるゲームです。

遊びかた

カーソル・キーで上下左右，Zキーで取ったりんごを左に，Xキーで右に置きます。りんごははじめは緑色ですが，取ったりんごを置くと赤くなります。黄色い敵はこの赤いりんごしか食べてくれません。

七つのりんごを全部食べさせると1面クリアです。また自分はりんごを持っているときは黄色くなり，このとき，赤い敵にぶつかると，赤い敵は白くなってしばらくの間気絶します。りんごを置くと自分はもとの色にもどります。赤い敵は黄色い敵をねらっています。

〈ミスになるのは〉

黄色の敵が赤い敵につかまったとき，自分が黄色の敵につかまったとき，自分がりんごを持っていないときに赤い敵につかまったとき。



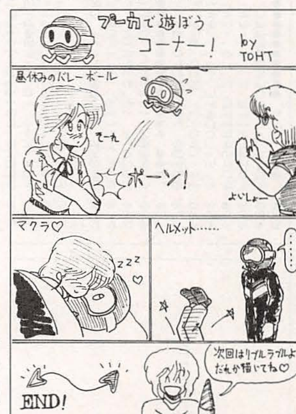
Dr.D：ゲームのアイデアはたいしたことないが，プログラム・テクニックはなかなかのものだ。

編：追いかけルーチンがうまくできていますね。

Dr.D：このようにするとむずかしくなく，またやさしすぎないので，プレイ・バランスがよくなるのだ。

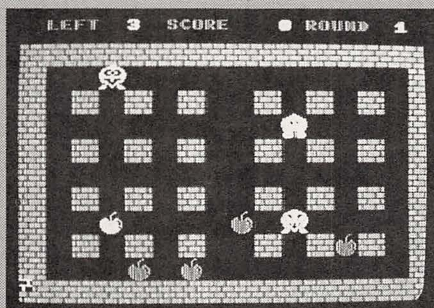
プログラム

敵の移動は追いかけですが2段階遅れて追いかけてきます。

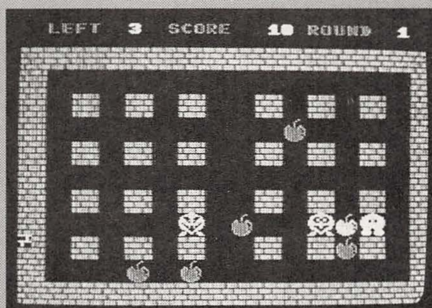


by TOHT

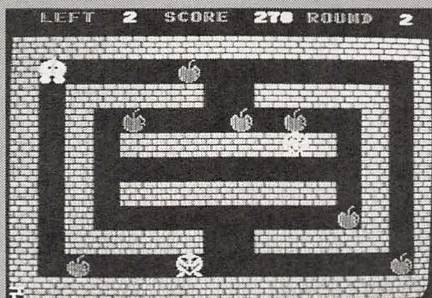
評…かわいそう（つぐ美）



▲《写真1》まず，はじめは敵につかまらないようにりんごを取ろう



▲《写真2》黄色い敵にりんごを食べさせて，りんごをなくすのが目的



◀《写真3》全部なくなるとつぎの面へ。面数が進むにつれてむずかしくなるぞ

MSX

★よくOFでギャグのあとに「うけない………」とか書いてくるやつがいるが，うけないとわかっているならださなきゃいいじゃないか!(福岡県筑紫野市・Puffin13才)……【編：ぜひ，うけるネタでお願いします。】

GREEN APPLEのプログラム・リスト

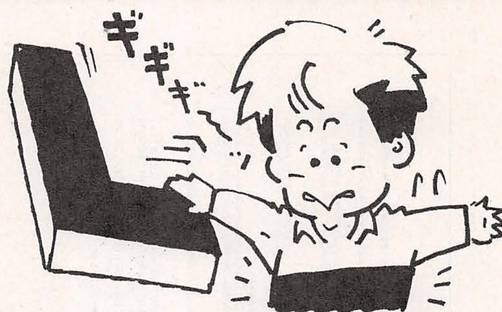
```
10 '●●● GREEN APPLE ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 PLAY "V15T255L64":RN=RND(-TIME):GOSUB 680
30 '●●● ﾒｲﾝ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
40 S=STICK(0):XH=(S=3)*(ME(MX+1,MY)<>1)-(S=7)*(ME(MX-1,MY)<>1)
50 YH=(S=5)*(ME(MX,MY+1)<>1)-(S=1)*(ME(MX,MY-1)<>1)
60 MX=MX+XH:X=X+16*XH:MY=MY+YH:Y=Y+16*YH:PUT SPRITE 0,(X,Y),U,0:PUT SPRITE 1,(X,
Y),15,1
70 IF (ME(MX,MY)=2)+(ME(MX,MY)=3)=-1 GOTO 360
80 IF (X=X2)*(Y=Y2)=1 GOTO 330
90 K$=INKEY$:IF K$="Z" GOTO 410
100 IF K$="X" GOTO 400
110 IF (X=BX)*(Y=BY)=1 GOTO 480
120 '●●● ﾃｷ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
130 CC=CC XOR 1:IF CC=1 GOTO 230
140 C=C+1:IF C=12 THEN XX=ZX:YY=ZY:C=0
150 Z=Z+1:IF Z=12 THEN ZX=X:ZY=Y:Z=0
160 IF (XX=BX)*(YY=BY)=1 THEN C=11:Z=11:ZX=X:ZY=Y
170 HO=HO XOR 1:IF HO=1 GOTO 190
180 BX=BX+16*SGN(XX-BX):GOTO 200
190 BY=BY+16*SGN(YY-BY)
200 PUTSPRITE 2,(BX,BY),10,2:IF ME(BX/16+1,(BY+1)/16)=3 GOTO 440
210 IF (BX=X2)*(BY=Y2)=1 GOTO 480
220 IF (X=BX)*(Y=BY)=1 GOTO 480 ELSE GOTO 40
230 '●●● ﾃｷ 2 ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
240 C2=C2+1:IF C2<1 GOTO 40 ELSE KA=0
250 C0=C0+1:IF C0=12 THEN X0=X5:Y0=Y5:C0=0
260 C5=C5+1:IF C5=12 THEN X5=BX:Y5=BY:C5=0
270 IF (X0=X2)*(Y0=Y2)=1 THEN C0=11:C5=11:X5=BX:Y5=BY
280 C2=0:H2=H2 XOR 1:IF H2=1 GOTO 300
290 X2=X2+16*SGN(X0-X2):GOTO 310
300 Y2=Y2+16*SGN(Y0-Y2)
310 PUTSPRITE 3,(X2,Y2),6,3:IF (BX=X2)*(BY=Y2)=1 GOTO 480
320 IF (X=X2)*(Y=Y2)=1 GOTO 330 ELSE GOTO 40
330 '●●● ﾃｷ ｷｾﾞﾂ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
340 IF KA=1 GOTO 90
350 IF RT=0 GOTO 480 ELSE PLAY "O5CE":PUTSPRITE 3,(X2,Y2),15,3:C2=-24:KA=1:GOTO
90
360 '●●● ﾘﾝｺﾞ ﾄｯﾀ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
370 IF RT=1 THEN 80 ELSE PLAY "O6CEG":RT=1:RP=0:LOCATE MX*2-2,MY*2:PRINT "  "
380 LOCATE MX*2-2,MY*2+1:PRINT "  ":RX=MX:RY=MY:U=10:ME(MX,MY)=0:GOTO 90
390 '●●● ﾘﾝｺﾞ ｵｸ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
400 AA=((RP=0)*(RT=1)*(ME(MX+1,MY)=0)):IF AA<>-1 GOTO 40 ELSE RL=1:GOTO 420
410 AA=((RP=0)*(RT=1)*(ME(MX-1,MY)=0)):IF AA<>-1 GOTO 40 ELSE RL=-1
420 U=13:PLAY "O7BF":LOCATE (MX+RL)*2-2,MY*2:PRINT "ｲｪ":LOCATE (MX+RL)*2-2,MY*2+
1:PRINT "ｳｫ"
430 ME(MX+RL,MY)=3:RX=MX+RL:RY=MY:RP=1:RT=0:GOTO 40
440 '●●● ﾘﾝｺﾞ ﾀﾍﾞﾀ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
450 PLAY "O6GEECC":AT=AT+1:LOCATE (BX/16+1)*2-2,((BY+1)/16)*2:PRINT "  "
460 LOCATE (BX/16+1)*2-2,((BY+1)/16)*2+1:PRINT "  ":ME(BX/16+1,(BY+1)/16)=0
470 SC=SC+10:LOCATE 11,0:PRINTUSING "SCORE#####";SC:IF AT=7 GOTO 610 ELSE GOTO 3
0
480 '●●● ﾔﾗﾚ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
490 X=16:Y=31:BX=224:BY=159:MX=2:MY=2:ZX=X:ZY=Y:X2=16:Y2=159:X5=BX:Y5=BY:PLAY "O
3GGFFEEDDCCCC"
500 PUTSPRITE 0,(X,Y),13,0:PUTSPRITE 1,(X,Y),15,1
510 PUTSPRITE 2,(BX,BY),10,2:PUTSPRITE 3,(X2,Y2),6,3:C2=0
520 LE=LE-1:LOCATE 2,0:PRINTUSING "LEFT ##";LE:IF LE=0 GOTO 530 ELSE GOTO 30
530 '●●● ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
540 FOR I=0 TO 3000:NEXT:RR=0:RC=0:RT=0:RP=0:AT=0:U=13
550 PUTSPRITE 0,(0,-20),0,0:PUTSPRITE 1,(0,-20),1,1:LE=4
560 PUTSPRITE 2,(0,-20),2,2:PUTSPRITE 3,(0,-20),3,3:RO=1
570 PLAY "O4GGEECCEECCCCC":ET=0:EC=0:CLS:LOCATE 11,5:PRINT "GAME  OVER"
580 LOCATE 8,8:PRINTUSING "YOUR SCORE #####";SC:SC=0:RESTORE 980
590 FOR I=0 TO 3000:NEXT:LOCATE 11,20:PRINT "PUSH SPACE":C2=0
600 IF STRIG(0)=0 THEN 600 ELSE CLS:GOSUB 770:GOTO 30
610 '●●● ｸﾘｱ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
620 PLAY "O5CCEEGGEECC":AT=0:RO=RO+1:SC=SC+200:C2=0
630 PUTSPRITE 0,(0,-20),0,0:PUTSPRITE 1,(0,-20),0,1
640 PUTSPRITE 2,(0,-20),0,2:PUTSPRITE 3,(0,-20),0,3
650 CLS:LOCATE 11,5:PRINT "BONUS 200":FOR I=0 TO 1500:NEXT
660 IF (RO-1) MOD 5=0 THEN LE=LE+1:RESTORE 980
670 GOSUB 770:GOTO 30
680 '●●● ｼｮｷ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
690 SCREEN 1,2:KEY OFF:DEFINT A-Z:COLOR,1,1:WIDTH 32
700 LOCATE 10,5:PRINT "GREEN  APPLE":LOCATE 11,20:PRINT "ちょっと  まってね"
710 DIM ME(16,11):FOR I=384 TO 728:FOR J=1 TO 2
720 VPOKE I,VPEEK(I) OR VPEEK(I)/2:NEXT:NEXT:FOR I=8200 TO 8203:VPOKE I,&HC1:NEX
T
730 FOR J=0 TO 3:B$="":FOR I=0 TO 31:READ A$
740 B$=B$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT I:SPRITE$(J)=B$:NEXT J
750 FOR K=0 TO 8:READ SS:FOR I=0 TO 7:READ S$:VPOKE SS*8+I,VAL("&H"+S$):NEXT I,K
760 VPOKE 8216,&H41:VPOKE 8218,&HC1:VPOKE 8213,&H81:SC=0:LE=4:RO=1
770 '●●● ﾃﾞｰﾀ ｾｯﾄ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
780 FOR Y1=1 TO 10:READ A$:B$=RIGHT$(STRING$(16,"0")+BIN$(VAL("&H"+A$)),16)
790 FOR X1=1 TO 16:ME(X1,Y1)=VAL(MID$(B$,X1,1)):NEXT:B$="":NEXT
800 FOR I=1 TO 16:ME(I,11)=1:NEXT
810 FOR I=3 TO 15 STEP 2
820 RA=INT(RND(1)*9+2):IF ME(I,RA)=1 THEN 820 ELSE ME(I,RA)=2:NEXT
830 '●●● ｽｸﾘｰﾝ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
840 CLS:X=16:Y=31:MX=2:MY=2:BX=224:BY=159:ZX=X:ZY=Y:X2=16:Y2=159:X5=BX:Y5=BY:LOC
ATE 2,0:PRINTUSING "LEFT ##";LE
850 LOCATE 11,0:PRINTUSING "SCORE#####";SC:LOCATE 22,0:PRINTUSING "ROUND ##";RO:
C=11:C0=11:U=13
860 FOR Y1=1 TO 10:FOR X1=1 TO 16:IF ME(X1,Y1)=1 THEN LOCATE X1*2-2,Y1*2:PRINT "
ﾀﾀﾞ":LOCATE X1*2-2,Y1*2+1:PRINT "ﾀﾀﾞ"
870 IF ME(X1,Y1)=2 THEN LOCATE X1*2-2,Y1*2:PRINT "ﾐﾒ":LOCATE X1*2-2,Y1*2+1:PRINT
 "ﾑﾓ"
880 NEXT:NEXT:FOR J=22 TO 23:FOR I=0 TO 31:VPOKE 6144+I+J*32,192:NEXT:NEXT:RETUR
N
890 '●●● ｷｬﾗ ﾃﾞｰﾀ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
900 DATA 1,7,1F,63,41,C1,C1,C1,E3,7F,7F,3E,0,0,0,0,80,E0,F8,C6,82,83,83,83,C7,FE
,FE,7C,0,0,0,0'MY13
910 DATA 0,0,0,1C,3E,38,38,3E,1C,0,0,0,3C,7E,7E,3C,0,0,0,38,7C,1C,1C,7C,38,0,0,0
,3C,7E,7E,3C'MY15
920 DATA 3,F,3F,71,66,E6,F1,FF,FF,61,79,3C,E,3B,79,F0,C0,F0,FC,8E,66,67,8F,FF,FF
,86,9E,3C,70,DC,9E,F'T1C10
930 DATA 3,F,3F,63,71,FB,FD,DF,EF,72,7A,3C,E,3B,79,F0,C0,F0,FC,C6,8E,DF,BF,FB,F7
,4E,5E,3C,70,DC,9E,F'T2C6
940 DATA 192,0,FB,FB,FB,0,DF,DF,DF
950 DATA 208,0,0,0,1,1,19,3D,7F,209,7F,7F,7F,7F,3F,3F,1F,7,210,0,60,80,0,0,30,78
,EC,211,F4,F4,FC,F4,F8,F8,F0,C0
960 DATA 168,0,0,0,1,1,19,3D,7F,169,7F,7F,7F,7F,3F,3F,1F,7,170,0,60,80,0,0,30,78
,EC,171,F4,F4,FC,F4,F8,F8,F0,C0
970 '●●● ﾒﾝ ﾃﾞｰﾀ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
980 DATA FFFF,8001,AA55,8001,AA55,8001,AA55,8001,AA55,8001
990 DATA FFFF,8001,BE7D,A005,AFF5,A005,AFF5,A005,BE7D,8001
1000 DATA FFFF,8001,EFF7,8001,BBDD,8001,EFF7,8001,BBDD,8001
1010 DATA FFFF,8011,AFF7,A815,A005,BE7D,A005,A815,EFF5,8801
1020 DATA FFFF,9041,A289,9453,8209,A081,9451,A289,8413,A081
```

★9月号の荻野目洋子ちゃんは何だ！かわいい洋子ちゃんをあんな平べったくして！でも，あのレーベルほしいな。（栃木県芳賀郡・**平野慎一14才**）……【**影**：ほしければ，Ｘ１セットとビデオ・カメラを買ってください。】

MSX/MSX2用

THE CASTLE OF UDO

ザ キャッスル オブ ウドー



★石田　和也

▶STORY

今から,気の遠くなるような昔です。

王国「シャルム」は平和な国として栄えていました。

ところが,ある嵐の夜,雷とともに,「キャタピラ」の魔力に封じ込められていた,「UDO」(当時の魔物の中で最強の悪魔)が,目覚めてしまったのです。

それぱかりではなく復しゅうのために,平和の国の象徴,王女アイリスをもさらって,自分の城に閉じ込めてしまい,王国の支配をはじめました。

さて,平和の象徴を失なった王国は大混乱し,闇につつまれた世界となってしまいました。

そのとき,神キャタピラが現れ,言いました。「北の山脈に住む疾風の神の使者,アロを捜すといい。彼ならきっとこの危機を救うだろう」と……。

そう,そして,あなたが勇者アロなのです。君は王国のみんな,そしてキャタピラの命により,UDOと戦うのです。

では,GOOD　LUCK!!

▶HOW TO PLAY

遊びかたは,カーソル・キーで4方向に移動し,スペース・キーを押しながらカーソル・キーを押すとアロとアロの下にあるプレートが,カーソル・キーの押した方向に動きます(**第1図**)。

あと,プレートの上に乗ると,プレートの色が,赤から青に変わります。すべてのプレートの色を変えれば,1面クリアです。

しかし,一つだけUDOを倒すのに有利になるアイテムがどこかの面に隠されています。その面では,それを取ってからクリアしましょう。

たいてい1面に1匹,UDOの分身がいます。UDOの分身やUDOはプレートでつぶして(**第2図**)ダメージを与えることができますが,まず一撃では殺せません。

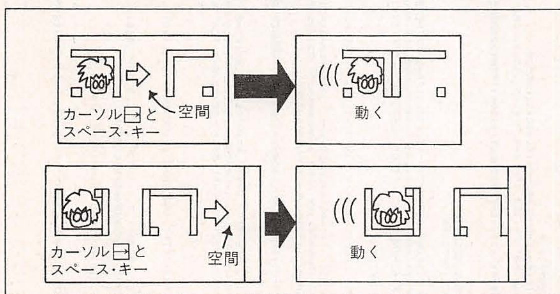
▶改造のアドバイス

迷路のデータを勝手に作ってしまうプログラムをつけたせばおもしろいと思います。

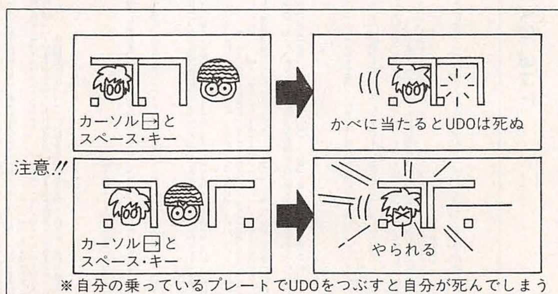
しかし,ただランダムに迷路のデータを作るプログラムだと,クリアできない面ができるときがあるので,その点をくふうしてみてください。

★

★



《第1図》プレートの動かしかた

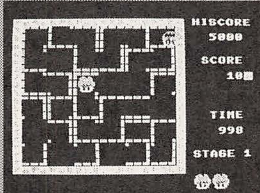


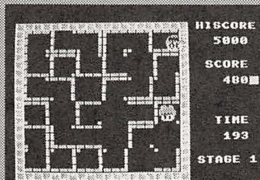
《第2図》UDOのつぶしかた



▲《写真1》タイトル画面。左側にいるのが主人公のキミ

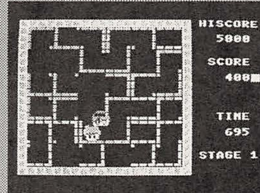
▼《写真2》ゲーム・スタート!プレートの色を全部変えよう





▲《写真3》やった,1面クリアだ!! 2面はもっとむずかしいぞ

▼《写真4》UDOにつかまると1人減ります。気をつけろ!!



★影さん,おねげーだ載せてくれー!!載せてくれたら,うちのねーちゃん紹介するぜ!!(宮城県小午田町・いなかもん11才)……【影:この手のハガキをいろいろ載せてあげたのに一度だって紹介してもらったことがないぞー。】

THE CASTLE OF UDOのプログラム・リスト

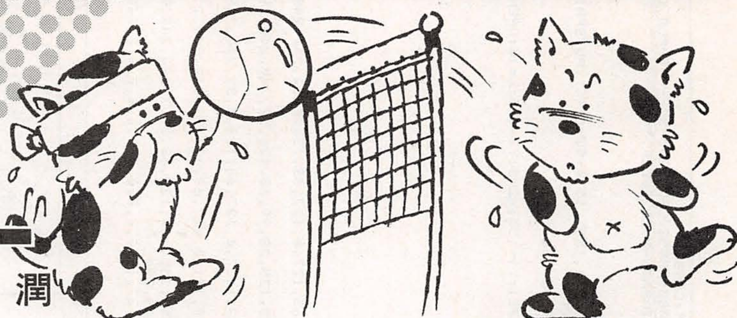
```
10 GOTO630
20 CLS:GOSUB600:RESTORE1180:FORI=4TO9:READA$:LOCATE6,I:PRINTA$:NEXT:LOCATE9,15:P
RINT"HIT SPACE KEY":X=20:X1=0
30 X1=X1+SGN(128-X):PLAY"T255","T255","T255"
40 X=X+X1:PUTSPRITE0,(X-8,154),4,2:PUTSPRITE1,(X-8,170),11,3:PUTSPRITE2,(247-X,1
60),6,0:PUTSPRITE3,(247-X,169),11,1:FORI=0TO50:NEXT:IFNOTSTRIG(0)THEN30
50 MN=3:SC=0:IFHS=500ORX<>125THENRD=0:TM=0ELSECLS:RD=RD-1:LOCATE5,10:PRINT"YOU F
OUND CONTINUE MODE":FORI=0TO2000:NEXT
60 CLS:TI=0:LOCATE23,1:PRINT"HISCORE":LOCATE24,6:PRINT"SCORE":LOCATE25,13:PRINT"
TIME";:LOCATE23,3:PRINTUSING"#####0";HS;
70 FORI=0TO1:PUTSPRITEI*2+6,(184+I*17,167),6,0:PUTSPRITEI*2+7,(184+I*17,176),11,
1:NEXT
80 RD=RD+1:SC=SC+TI:IFRD=8THENRD=1
90 LOCATE23,18:PRINTUSING"STAGE #";RD;
100 GOSUB600:GOSUB610:LOCATE8,9:PRINTUSING"STAGE #";RD;:LOCATE8,11:PRINT"READY !
":PLAY"S0M4000O3"+MS$+MS$+"14A":FORI=0TO10000:NEXT:ONRDGOSUB770,780,790,800,810,
820,830
110 BK=0:FORI=1TO20:LOCATE2,I:PRINTSTRING$(20,"♠");:NEXT:FORY=1TO6:READA$:FORX=1
TO6:LOCATEX*3,Y*3-1:PRINTC$(VAL("&H"+MID$(A$,X,1)));:BK=BK-(MID$(A$,X,1)<>"0"):N
EXT:NEXT:READA$:X=10:Y=9:TF=0:TI=1000:UK=LEN(A$):X1=0:Y1=0:POKE&HFCAB,0
120 TM=-2*(TM<>0):IFRD=7THENPUTSPRITE0,(76,57),15,4:PUTSPRITE1,(76,67),6,6:PUTSP
RITE4,(76,73),11,5:Y=18
130 PX=INT(RND(1)*2)*15+4:PY=INT(RND(1)*2)*15+3:X2=1:Y2=0:PF=VAL(MID$(A$,UK,1)):
UK=UK-1:PL=-100*(PF=1)-300*(PF=2)-600*(PF=3)-5000*(PF=4):IFUK<1THENUK=8:IFRD=5TH
ENTF=3:TX=10:TY=9:PUTSPRITE5,(76,67),5,0
140 '= MOVE =======
150 A=STICK(0):X1=(A=7)-(A=3):Y1=(A=1)-(A=5):IF(X-1)/3=INT((X-1)/3)ANDY/3=INT(Y/
3)THENGOSUB360
160 IFRD<>6OR(RD=6ANDUK=1)THENIFBK=0THENPLAY"S0M6000L5O3AGAO4CCL3C.L5CO3BAGFEDC"
:FORI=0TO6000:NEXT:GOTO80
170 IFVPEEK(&H1800+X+X1+(Y+Y1)*32)<>&H20THENX1=0:Y1=0
180 X=X+X1:Y=Y+Y1:GOSUB500
190 '= UDO MOVE =====
200 IFPF=0THEN300
210 IFVPEEK(&H1800+PX+Y2+(PY-X2)*32)=&H20 THENX2=-X2:SWAPX2,Y2:GOTO230
220 IFVPEEK(&H1800+PX+X2+(PY+Y2)*32)<>&H20 THENY2=-Y2:SWAPX2,Y2:PL=PL-1:GOTO240
230 PX=PX+X2:PY=PY+Y2:PUTSPRITE0,(PX*8-4,PY*8-10+(PF=4)),4+2*(PF=2)-2*(PF=3)-6*(
PF=4),2-5*(PF=4):PUTSPRITE1,(PX*8-4,PY*8+6),11,3
240 IFTI=600THENTX=INT(VAL(RIGHT$(STR$(SC),2))/10)*3+4:TY=RD*3:IFTX<22THENIFVPEE
K(&H1800+TX-1+(TY-1)*32)=&H20THENPUTSPRITE5,(TX*8-4,TY*8-5),10,0:TF=2
250 IFTF=3ORTF=2THENIFX=TXANDY=TYTHENTM=-2*(TF=3 OR TM=2)-(TF=2ANDTM=1):TF=-(TF=
2):PUTSPRITE5,(0,209),0,0
270 IFTI=200THENTF=0:PUTSPRITE5,(0,209),0,0
280 IFABS(X-PX)<2ANDABS(Y-PY)<2THENIFTF=1THENPL=PL-20:SC=SC+5ELSE520
290 IFPL<=0THENPUTSPRITE0,(0,209),0,0:PUTSPRITE1,(PX*8-4,PY*8-5),15,8:FORI=0TO30
0:NEXT:GOTO130
300 TI=TI-1:LOCATE25,15:PRINTUSING"####";TI;:IFTI=0THENTI=1000:IFTM<>2THEN520
310 IFTI=1000THENTM=1
320 IFRD=7THENIFX=10ANDY=9THEN690
330 IFPEEK(&HFCAB)=255THENPOKE&HFCAB,0:GOTO520
340 LOCATE23,8:PRINTUSING"#####0";SC;:GOTO150
350 '= COLOR CHANGE ===
360 A=VPEEK(&H1800+X-1+(Y-1)*32):B=VPEEK(&H1800+X+1+(Y+1)*32):IFA=&H20THENRETURN
370 K=-(A=&H60)-2*(A=&H66 ANDB=&H65)-3*(A=&H64 ANDB=&H67)-4*(A=&H6B)-5*(A=&H64 A
NDB=&H65)-6*(A=&H66 ANDB=&H67)+6:IFK>6THENPLAY"L64O5CD","L64O5DE":LOCATEX-1,Y-1:
PRINTC$(K):BK=BK-1:SC=SC+1
380 IF(X1=0ANDY1=0)ORNOTSTRIG(0)THENRETURN
390 MX=X:MY=Y:I=0
400 A=VPEEK(&H1800+MX-1+(MY-1)*32):B=VPEEK(&H1800+MX+1+(MY+1)*32):IFA=&H20THEN46
0
410 BF(I)=-(A=&H60)-2*(A=&H66 ANDB=&H65)-3*(A=&H64 ANDB=&H67)-4*(A=&H6B)-5*(A=&H
64 ANDB=&H65)-6*(A=&H66 ANDB=&H67)-7*(A=&H70)-8*(A=&H76 ANDB=&H75)-9*(A=&H74 AND
B=&H77)-10*(A=&H7B)-11*(A=&H74 ANDB=&H75)-12*(A=&H76 ANDB=&H77)
420 BX(I)=MX-1:BY(I)=MY-1
430 I=I+1:MX=MX+X1+X1+X1:MY=MY+Y1+Y1+Y1:IFMX=1ORMY=0ORMX=22ORMY=21THENRETURN
440 GOTO400
450 '= PANEL MOVE =====
460 B=0:FORA=1TO3:FORK=I-1TO0STEP-1:LOCATEBX(K),BY(K):PRINTC$(0);:BX(K)=BX(K)+X1
:BY(K)=BY(K)+Y1:LOCATEBX(K),BY(K):PRINTC$(BF(K));:NEXT:X=X+X1:Y=Y+Y1:GOSUB500
470 IFB=0THENIFVPEEK(&H1800+PX+PY*32)<>&H20THENPL=PL-50:SC=SC+10:B=1:PLAY"L64O3C
D","L64O3DE"
480 NEXT:X1=0:Y1=0:RETURN
490 '= PRINT =======
500 PUTSPRITE2,(X*8-4,Y*8-6),6-4*(TF=1)+(TF<>1ANDTM=2),0:PUTSPRITE3,(X*8-4,Y*8+3
),11,1:RETURN
510 '= DIE =========
520 PUTSPRITE0,(0,209),0,0:PUTSPRITE1,(0,209),0,0:PUTSPRITE4,(0,209),0,0:PLAY"O5
L64V15CO4BAGFEDC","L64V14O4BAGFEDCO3B","L64V14O4AGFEDCO3BA"
530 FORI=0TO50:VPOKE&H1B0B,INT(RND(1)*15)+1:NEXT
540 MN=MN-1:PUTSPRITE4+MN*2,(0,209),0,0:PUTSPRITE5+MN*2,(0,209),0,0
550 IFMN>0THEN100
560 PLAY"S0M8000O3"+MS$+"M8000L1A"
570 GOSUB600:GOSUB610:LOCATE6,12:PRINT" GAME  OVER ":FORI=0TO8000:NEXT:IFHS<SCTH
ENHS=SC
580 GOTO20
590 '= OMAKE =======
600 FORI=0TO5:PUTSPRITEI,(0,209),0,0:NEXT:RETURN
610 FORI=0TO20:LOCATE0,I:PRINTSPACE$(22);:NEXT:RETURN
620 '= SYOKI SETTEI ======
630 SCREEN1,2:COLOR 15,1,1:WIDTH32:KEYOFF:CLEAR1000:DEFINTA-Z:DIMC$(12):I=RND(-T
IME):HS=500
640 FORI=0TO8:FORJ=0TO31:READA$:VPOKE&H3800+I*32+J,VAL("&H"+A$):NEXT:NEXT:FORI=1
024TO1031:READA$:VPOKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
650 FORI=0TO&H2FF:A=VPEEK(I):VPOKEI,AOR(A/2):NEXT:FORI=768TO863:READA$:VPOKEI,VA
L("&H"+A$):NEXT:FORI=896TO991:VPOKEI,VPEEK(I-128):NEXT:VPOKE&H200C,&H81:VPOKE&H2
00D,&H81:VPOKE&H200E,&H51:VPOKE&H200F,&H51
660 MS$="L5AGAO4CCO3BAGGGGGGEG"
670 Z$=STRING$(3,&H1D)+CHR$(&H1F):C$(0)="   "+Z$+"   "+Z$+"   ":FORI=1TO12:READA
$:READB$:READC$:C$(I)=C$(I)+A$+Z$+B$+Z$+C$:NEXT:GOTO20
680 '= CONGRATURATIONS !! =====
690 X=13:GOSUB500:SC=SC+20000:LOCATE23,8:PRINTUSING"#####0";SC;
700 PLAY"V15O5L5GABO6L1CL5R64CR64L2CL5R64CO5R64L1BGR8O6L1CL5R64CR64L2CR64L5CR64O
5L1BR8L5BR64L2BR64L4BL1O6C.","V15O6L5GABO7L1CL5R64CR64L2CL5R64CO6R64L1BGR8O7L1CL
5R64CR64L2CR64L5CR64O6L1BR8L5BR64L2BR64L4BL1O7C."
710 FORI=0TO4000:NEXT
720 FORX=1TO11:FORY=0TO20:LOCATEX,Y:PRINT" ";:LOCATE23-X,Y:PRINT" ";:NEXT:FORI=0
TO800:NEXT:NEXT:FORI=0TO5000:NEXT
730 FORI=0TO9:PUTSPRITEI,(0,209),0,0:NEXT
740 LOCATE3,3:PRINT"CONGRATULATIONS !!":LOCATE2,6:PRINT"YOU HAVE SAVED":LOCATE6,
8:PRINT"OUR PRINCESS":LOCATE5,10:PRINT"THE KINGDOM WILL":LOCATE4,12:PRINT"BECOME
 PEACE":LOCATE5,17:PRINT"PROGRAMER":LOCATE8,19:PRINT"K.ISHIDA"
750 FORI=0TO1:PLAY"V15O4L2A15GF12E.G15FEL2D.F15EDL2CF12A.15B11GO5L2CO4L5BAL2G.AL
5GFL2E.GL5FEL2D15ED11C.":NEXT
760 IFPLAY(0)=-1THEN760ELSEFORI=0TO5000:NEXT:RD=1:TM=0:GOTO560
770 RESTORE1250:RETURN
780 RESTORE1270:RETURN
790 RESTORE1290:RETURN
800 RESTORE1310:RETURN
810 RESTORE1330:RETURN
820 RESTORE1350:RETURN
830 RESTORE1370:RETURN
1000 '= SPRITE DATA ==========
1010 DATA0,E,3F,7F,3F,7F,FF,FF,FF,FB,ED,60,20,0,20,20,0,70,78,FC,FC,FC,FE,FF,FF,
6F,7,6,6,6,4,C
1020 DATA0,0,12,19,19,19,1F,F,0,0,0,0,0,0,0,0,0,10,F8,98,98,98,F8,F0,0,0,0,0,0,0
,0,0
1030 DATA0,0,0,0,0,0,0,7,1F,24,40,40,CA,FD,F9,F9,0,0,0,0,0,0,0,E0,F8,A4,2,2,4B,F
F,FF,BF
1040 DATA61,8C,69,6D,73,3F,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,86,31,96,B6,CE,FC,0,0,0,0,0,0,0,0
,0,0
1050 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,23,32,3E,37,18,20,0,0,0,0,0,0,0,0,0,80,C4,4C,7C,EC,
18,4
1060 DATA0,0,0,0,1F,19,19,19,1F,F,0,0,0,0,0,0,0,10,30,70,F0,98,98,98,F8,F0,0,0,0
,0,0,0
1070 DATAF,3F,7F,7F,FF,FF,FF,FF,FF,FE,60,60,E0,E0,E0,F0,F0,FC,FE,FE,FF,FF,EF,CF,
8F,F,6,6,7,7,7,F
1080 DATA0,0,0,0,0,0,0,81,C3,E3,F7,F6,FD,AC,AE,FF,0,0,0,0,0,0,0,81,C3,C7,EF,6F,3
F,35,75,FF
1090 DATA1,1,20,10,0,0,0,C0,0,0,0,10,20,1,1,0,0,0,8,10,0,0,0,6,0,0,0,10,8,0,0,0
1100 DATAFF,AB,D5,AB,D5,AB,D5,FF
1110 DATAFE,FE,FE,E0,E0,E0,E0,0,E0,E0,E0,E0,FE,FE,FE,0,FE,FE,FE,E,E,E,E,0,E,E,E,
E,FE,FE,FE,0
1120 DATAFE,FE,FE,0,0,0,0,0,0,0,0,0,FE,FE,FE,00,E0,E0,E0,E0,E0,E0,E0,0,E,E,E,E,E
,E,E,0
1130 DATA0,0,0,0,E,E,E,0,E,E,E,0,0,0,0,0,0,0,0,0,E0,E0,E0,0,E0,E0,E0,0,0,0,0,0
1140 '= PANEL DATA =========
1150 DATA"`dd","f  ","f h","f i","f  ","aee","ddb","  g","j g","k g","  g","eec"
,"ddd","   ","eee","f g","f g","f g"
1160 DATA"ptt","v  ","v x","v y","v  ","quu","ttr","  w","z w","( w","  w","uus"
,"ttt","   ","uuu","v w","v w","v w"
1170 '= TAITLE DATA ====
1180 DATA"                xx"
1190 DATA"              z usz"
1200 DATA"f gi`bjcda    v vwx"
1210 DATA"f g f ff g eeypwrws"
1220 DATA"be`hackbe` agxpwwxqv"
1230 DATA" THE CASTLE OF UDOy("
1240 '= ROUND DATA ========
1250 DATA"123135","202414","231001","312150","032451","404044","22111111111"
1260 '-------
1270 DATA"122305","301122","502411","612340","450104","230450","222212112111"
1280 '------
1290 DATA"210111","352161","521403","245560","212346","020352","332222122l121"
1300 '------
1310 DATA"134213","223326","360045","510032","141223","234564","333232223222l"
1320 '------
1330 DATA"300004","015530","060060","060260","025540","100002","321321321"
1340 '-------
1350 DATA"623456","204565","640615","656023","561204","612345","00433333222111"
1360 '-------
1370 DATA"026203","313323","024466","420554","121333","202404","0"
```

★ぼくのPC-6001mkIIは,「グラフィックが遅い!!」と文句を言うと,怒ってかなキーのランプが点滅する。(大阪府泉大津市・電波太小郎の浜14才)……【影：私のパソコンでSNエラーがでるのも怒ってるのかな？】

MSX/MSX2用

ボール BALL ボール BALL

★北御門　潤



How to Play

ある天気のよい日に，赤ネコと白ネコが大きなボールで遊ぶことにしました。そんなのんきな設定です。

Story

このゲームは２人用です。つまり，ジョイスティックが二ついります。

はっきり言って変則バレーボールです。黄色いボールが相手のコートに落ちると１点が入ります。サーブ権等はいっさい関係ありません。

〈キー操作〉

○トリガー１キーでジャンプ。

○トリガー２キーでボールを打ちます。

○スティックで左右に動きます。

地上でボールを打つとトスになり，空中で打つとスパイクになります。ブロックも可。先に15点を取ったほうが勝者です。

ボールの完璧な放物線に感動してください。

About the Program

ＭＳＸのベーシックです。入力時，とくに注意することはありません。

オープニングはSCREEN3，ゲーム中はSCREEN2を使用しています。

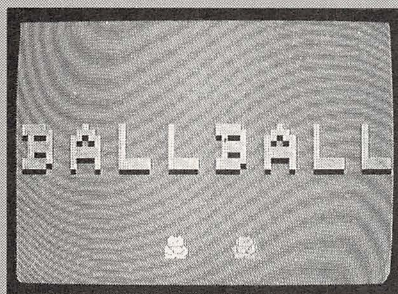
CHECKER FLAG

Dr.D：なまじコンピュータ相手のゲームよりも２人用で対戦できるほうがおもしろいゲームが作れる。

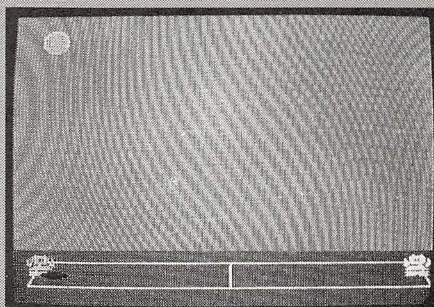
編：このゲームを影さんとやりましたが，思わずのめり込んでしまいましたよ。

Dr.D：やっぱりゲームは，やってみておもしろいのが一番じゃ。それに，このゲームはアイデア，プログラム・テクニックなどもうしぶんなしだ。

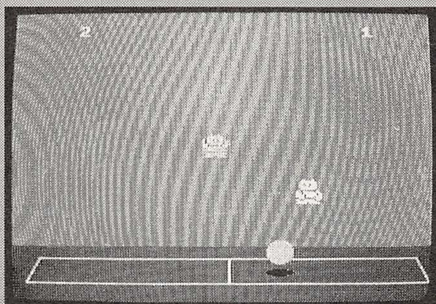
編：ぜひ打ち込んでみてください。



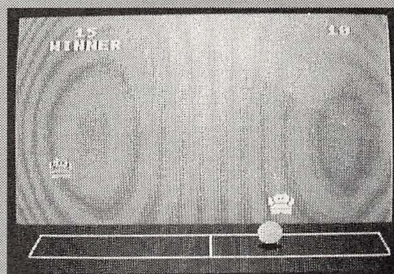
◀《写真１》ＢＡＬＬＢＡＬＬのタイトル画面。ジョイスティックを２本用意しよう



▼《写真２》さあ，ゲーム開始！やりかたはバレーボールに似ているよ



▲《写真３》でました必殺のジャンピング・アタック。タイミングが勝負



▶《写真４》15点取ったほうが勝ち，勝つと飛びあがってよろこぶよ

★ＡＶＧやＲＰＧぐらい自分で解け！僕はBMLⅢMK５のユーザーだからＡＶＧやＲＰＧが解きたくても解けないよー！誰か移植してくれ〜。（愛知県新城市・**篠原史紀15才**）……【**編**：ＬⅢユーザーのみんな，ベーマガに注目。】

BALL BALLのプログラム・リスト

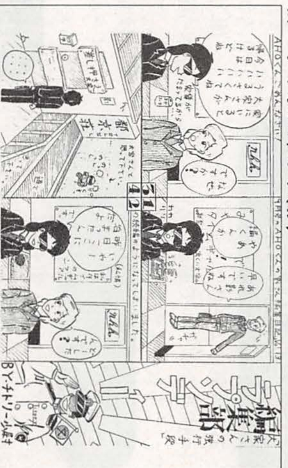
```
10 GOSUB 560
20  GOSUB 680
30 '●●●●●●●●●●MAIN●●●●●●●●●●●
40 IF STRIG(1) AND K1=0 THEN K1=1:P1=13
50 ON K1 GOTO 230
60 IF STICK(1)=3 AND X1<239 THENX1=X1+8
70 IF STICK(1)=7 AND X1>129 THENX1=X1-8
80 IF T1>0 THEN T1=T1-1
90 PUT SPRITE 3,(X1,Y1),15,SGN(T1)
100 IF STRIG(3) THEN GOSUB 260
110 IF STRIG(2) AND K2=0 THEN K2=1:P2=13
120 ON K2 GOTO 290
130 IF STICK(2)=3 AND X2<112 THENX2=X2+8
140 IF STICK(2)=7 AND X2>0 THENX2=X2-8
150 IF T2>0 THEN T2=T2-1
160 PUT SPRITE 2,(X2,Y2),9,SGN(T2)+2
170 IF STRIG(4) THEN GOSUB 320
180 X=X+XP:Y=Y-YP:IF YP>-12 THEN YP=YP-1
190 PUT SPRITE 0,(X,Y),11,4:PUT SPRITE 1,(X,157),1,5:IFY>150 GOTO 390
200 IF X<8OR X>231 THEN XP=XP*-1:GOSUB 360
210 GOTO 40
220 '●●●●●●●WHITE-JUMP●●●●●●●
230 Y1=Y1-P1:P1=P1-1:IF P1=-14THEN K1=0
240 GOTO 80
250 '●●●●●●●WHITE-ATTACK●●●●●
260 T1=5:IF ABS(X1-X)<16AND ABS(Y1-Y)<16THEN XP=-(X1-X)/1.5*(1-K1)-16*K1:YP=13-2
5*K1:GOSUB350
270 RETURN
280 '●●●●●●●RED-JUMP●●●●●●●●●
290 Y2=Y2-P2:P2=P2-1:IF P2=-14 THEN K2=0
300 GOTO 150
310 '●●●●●●●RED-ATTACK●●●●●●●
320 T2=5:IF ABS(X2-X)<16AND ABS(Y2-Y)<16THEN XP=-(X2-X)/1.5*(1-K2)+16*K2:YP=13-2
5*K2:GOSUB350
330 RETURN
340 '●●●●●●●●●SOUNDS●●●●●●●●●
350 SOUND1,2:SOUND12,20:SOUND13,1:SOUND8,&B00010000:SOUND7,&B11111110:RETURN
360 SOUND1,16:SOUND12,20:SOUND13,1:SOUND8,&B00010000:SOUND7,&B11111110:RETURN
370 SOUND6,55:SOUND12,10:SOUND13,1:SOUND8,&B00010000:SOUND7,&B11110111:RETURN
380 '●●●●●●●●SCORE●●●●●●●●●●●
390 GOSUB 370:IF X>120 THEN S2=S2+1:LINE(30,10)-(60,20),4,BF:PSET(30,10),4:PRINT
#1,S2:PSET(31,10),4:PRINT#1,S2
400 IF X<=120 THEN S1=S1+1 :LINE(200,10)-(230,20),4,BF:PSET(200,10),4:PRINT#1,S1
:PSET(201,10),4:PRINT#1,S1
410 FOR A=0 TO 2000 :NEXT
420 IF S1=15 THEN X3=210:X4=192:T3=0:C3=15:C4=3:GOTO 480
430 IF S2=15 THEN X3=22 :X4=22 :T3=2:C3=9 :C4=2:GOTO 480
440 IF X<=120 THEN X=223 ELSE X=16
450 Y=150:XP=0:YP=12
460 X1=231:Y1=155:X2=8:Y2=155:P1=0:P2=0:T1=0:T2=0:K1=0:K2=0:GOTO 40
470 '●●●●●●●●GAME-SET●●●●●●●●
480 PSET(X4,20),4:PRINT#1,"WINNER":PSET(X4+1,20),4:PRINT#1,"WINNER"
490 SOUND7,&B11111110:SOUND12,20:PLAY"T145S1M50000O5F2E2D8.O4B-32B-8B-8B-O5E8D8C8
.O4A32A8A8AC8D8CB-AGFO5C8O4A8F2"
500 Y3=155:FORA=0TO12:FORB=-10TO10
510 Y3=Y3+B:FOR C=0 TO15:NEXT
520 PUTSPRITE C4,(X3,Y3),C3,T3
530 NEXT:NEXT
540 IF STRIG(0) THEN RUN20 ELSE 540
550 '●●●●●●●●OPENING●●●●●●●●●
560 COLOR 15,4,1:SCREEN3,2,0
570 OPEN"GRP:"FOR OUT PUT AS #1
580 COLOR 1:PSET(4,84),4:PRINT#1,"BALLBALL"
590 COLOR11:PSET(4,76),4:PRINT#1,"BALLBALL"
600 COLOR11:PSET(4,80),4:PRINT#1,"BALLBALL":CLOSE
610 PLAY"S1M50000O4C8F8.F32F8C8F8.F32F8C8F8A8G8F8O5C.C8D8.O4B-32B-8O5D8C8.O4A32A8
A8B-8.E32E8E8O5C.C8D8.O4B-32B-8O5D8C8.O4A32A8A8B-8.E32E8E8F."
620 FORA=0TO3:FOR B=0 TO 31
630 READ R:A$=A$+CHR$(R)
640 NEXT:SPRITE$(A)=A$:A$="":NEXT
650 C=-1:FORA=16TO223STEP8:C=C*-1:PUTSPRITE0,(A,155),15,0+SGN(1+C):PUTSPRITE1,(2
39-A,155),9,2+SGN(1+C):FORB=0TO110:NEXT:NEXT
660 IF STRIG(0) AND PLAY(0)=0 THEN RETURN ELSE 660
670 '●●●●●●●ｼｮｷｾｯﾃｲetc.●●●●●●●
680 DEFINTA-Z:COLOR 15,4,1:SCREEN2,2,0:X1=231:Y1=155:X2=8:Y2=155:X=16:OPEN "GRP:
"FOR OUTPUT AS #1:RESTORE800
690 FORA=0TO5:FOR B=0 TO 31
700 READ R:A$=A$+CHR$(R)
710 NEXT:SPRITE$(A)=A$:A$="":NEXT
720 LINE (0,154)-(255,191),12,BF
730 LINE (16,162)-(239,162),15
740 LINE (8,179)-(247,179),15
750 LINE (16,162)-(8,179),15
760 LINE (239,162)-(247,179),15
770 LINE (128,162)-(128,179),15
780 RETURN
790 '●●●●●●●●●●DATA●●●●●●●●●●●●OK
800 DATA 0,4,15,31,157,221,223,239,224,95,63,127,0,127,63,126,0,32,240,248,122,1
23,251,247,7,246,248,254,0,254,252,126
810 DATA 4,15,31,27,29,31,15,32,103,115,125,125,28,99,63,126,32,240,248,184,120,
248,240,4,246,251,251,247,15,246,248,126
820 DATA 0,4,15,31,94,222,223,239,224,111,31,127,0,127,63,126,0,32,240,248,185,1
87,251,247,7,250,252,254,0,254,252,126
830 DATA 4,15,31,29,30,31,15,96,223,223,239,111,0,127,63,126,32,240,248,216,184,
248,244,6,238,222,190,188,26,230,252,126
840 DATA 7,31,63,127,127,255,255,255,255,255,255,127,127,63,31,7,224,248,252,254
,254,255,255,255,255,255,255,254,254,252,248,224
850 DATA 0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,15,127,255,127,15,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,240,254,2
55,254,240
```

評…新人に負けるな(影)



by REM

評…すぐ家に帰ろう(影)



by チトリー少尉

★ある母と子の会話：**子**…母ちゃん！地球はまわっているんだって。**母**…お前そんな危ないところへ，行くんじゃないよ。（神奈川県逗子市・**大島史明12才**）……【**影**：うん，この母と子は宇宙人だな？**編**：単なるギャグですよ。】

MZ-80K/C/1200/700/1500（SP-5030）用

（※1500で動かすには，1200用SP-5030BASICが必要です。）

ケムンパ
KEMUNPA II



★米川　敏之

はじめに

ケムンパ族に盗まれた財宝を取りもどすのがあなたの使命です。

遊びかた

U M H Kで上下左右に動かし，Zでハシゴを押して，Xで方向転換です。スペース・キーは自殺用です。方向転換は，その場で向きだけ変えるときに使います。

それで2匹の敵から逃げながら自分を動かし，三つの財宝を取って出口に行くのですが，少しルールがあります。

①ハシゴは，のぼると1段下に降りてしまい，降りると1段上にあがってしまう（**第1図**）。

②敵どうしぶつかると，1段分画面がスクロールする。しかし，出口の場所は変わらない（**第2図**）。

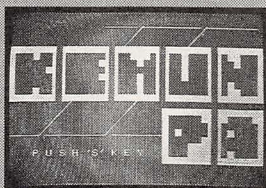
③敵につかまるか，地雷をふむか，一番上にいたときにスクロールしたりするとOUTで，3回でGAME OVERとなる。

④財宝は横からしか取れない。

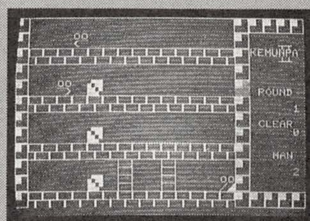
といっためんどうなルールがありますが，慣れれば操作は簡単です。ところが操作は簡単でも，内容はむずかしく，1回では20面クリアできないと思うので，コンティニューGAMEができるようにしました。しかし，一風変

《第1表》変数表

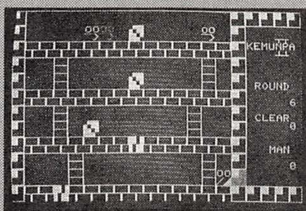
CA$( )	キャラクター
MU$	BGM
MN	自分の数
HX( )，HY( )	ハシゴの座標
GX( )，GY( )	地雷の座標
TX( )，TY( )	財宝の座標
DX，DY	出口の座標
X，Y	自分の座標
RO	ラウンド数
K1，E1	ケムンパ①の座標
K2，E2	ケムンパ②の座標



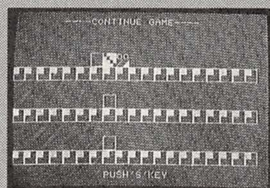
▲《写真1》タイトル画面。Sキーでスタートです



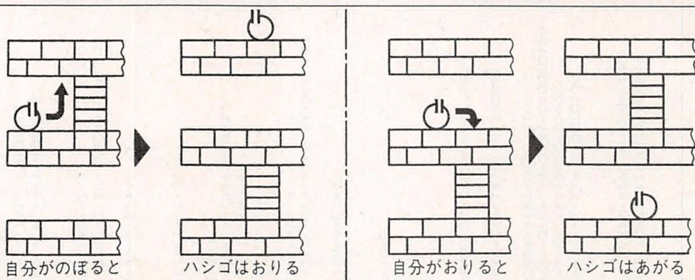
▲《写真2》ケムンパ族に奪われた三つの財宝を取って出口へ急ぐのだ



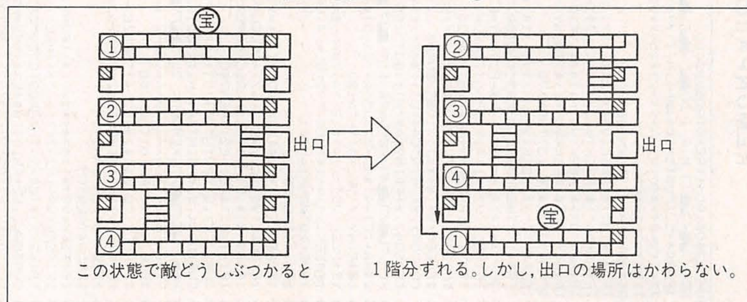
▲《写真3》地雷はあるしもう大変。画面をスクロールさせるのも重要だ



▲《写真4》財宝を当てるとコンティニュー可能というおまけゲームだ



《第1図》ルールその①



《第2図》ルールその②

★私は人間ではない。だから影さんと心がつうじる。それで，OFにこのハガキが載る。（東京都三鷹市・加藤善丈14才）……【影：これを，とんでもない3段論法という。編：とんでもないくらい，つじつまがあってる！】

わったもので，そうやすやすとはできません。

敵について

敵はあなたと同じ階にいるときは，ハシゴを無視して来ますが，ちがう階にいるときはのぼったり降りたりします。

また，財宝やカベに当たると方向転換します。

プログラム

IF文が多く，きれいなプログラムではありません。また画面DATAは，ハシゴ，地雷，財宝，出口の順番で入

KEMUNPAIIのプログラム・リスト

```
1 GOSUB2400:RO=1:RE=0:GOSUB2000
10 REM      M E I N
15 TEMPO4+CL:MUSICMID$(MU$,N,1)+"0":N=N+1:TEMPO4:IFN=33THENN=1
30 XX=0:V=A+Y*40:V1=A+(Y+2)*40+X:V2=A+(Y-2)*40+X:V3=A+(Y+4)*40+X
35 IFM<>0THEN100
40 GETA$:IFA$=""THEN100
50 IF(A$="H")*(PEEK(V+(X-2))<>67)THENXX=-2:H=1:X1=-2:GOTO100
55 IF(A$="K")*(PEEK(V+(X+2))<>67)THENXX=2:H=2:X1=2:GOTO100
60 IF(A$="U")*(PEEK(V2)=114)*(Y<>2)THENYY=-2:H=3:G=2:X1=0:GOTO100
70 IF(A$="M")*(PEEK(V3)=114)THENYY=2:H=3:G=-4:X1=0:GOTO100
75 IF(A$="X")*(H<>3)THEN600
80 IF(A$="Z")*(PEEK(V+(X+X1))=114)*(PEEK(V+(X+X1*2))=0)THEN610
85 IFA$=" "THENMUSIC"D3‾B5":GOTO970
100 IF((X=K1)*(Y=E1))+((X=K2)*(Y=E2))THENMUSIC"C‾COR5":GOTO970
105 IF(PEEK(V2)=114)*(YY=0)THENU=4
110 IFYY<>0THENM=M+1:IFM=4THEN320
125 IFPEEK(V1)=67THENMUSIC"‾B1B":GOTO820
130 IFPEEK(V+(X+X1))=108THEN405
140 CURSORX,Y:PRINTCA$(U);:X=X+XX:Y=Y+YY:U=0
150 CURSORX,Y:PRINTCA$(H);:GOTO155
154 REM      KEMUNPA 1
155 V4=A+(E1+4)*40+K1:V5=A+(E1-2)*40+K1:V6=A+E1*40
160 IF(E1=Y)+(VE<>0)THEN180
170 IF(PEEK(V5)=114)*(E1>4)THENVE=-2:G1=2:VK=0:H1=3:W1=4:GOTO180
175 IFPEEK(V4)=114THENVE=2:G1=-4:VK=0:H1=3:W1=-2
180 IFVE<>0THENM1=M1+1
185 IFM1=4THEN350
190 IF(PEEK(V5)=114)*(M1=0)*((E1=Y)+(E1=2))THENU1=4
195 IF(PEEK(V6+(K1+VK))=67)+(PEEK(V6+(K1+VK))=108)THEN430
200 IF(K1=X)*(E1=Y)THENMUSIC"CO‾CR5":GOTO970
205 IF(K1=K2)*(E1=E2)THEN740
210 CURSORK1,E1:PRINTCA$(U1);:K1=K1+VK:E1=E1+VE:U1=0
215 CURSORK1,E1:PRINTKA$(H1);:GOTO220
219 REM      KEMUNPA 2
220 V7=A+(E2+4)*40+K2:V8=A+(E2-2)*40+K2:V9=A+E2*40
230 IF(E2=Y)+(ZE<>0)THEN250
240 IF(PEEK(V8)=114)*(E2>4)THENZE=-2:H2=3:G2=2:ZK=0:W2=4:GOTO250
245 IFPEEK(V7)=114THENZE=2:H2=3:G2=-4:ZK=0:W2=-2
250 IFZE<>0THENM2=M2+1
260 IFM2=4THEN375
270 IF(PEEK(V8)=114)*(M2=0)*((E2=Y)+(E2=2)+(UU=1))THENU2=4
280 IF(PEEK(V9+(K2+ZK))=67)+(PEEK(V9+(K2+ZK))=108)THEN445
290 IF(K2=X)*(E2=Y)THENMUSIC"CO‾CR5":GOTO970
300 CURSORK2,E2:PRINTCA$(U2);:K2=K2+ZK:E2=E2+ZE:U2=0
310 CURSORK2,E2:PRINTKA$(H2);:GOTO15
319 REM      UP DOWN
320 CURSORX,Y+G:PRINTCA$(9);:M=0
325 IF(Y=14)+(YY=2)THENUY=Y+G*2:GOTO335
330 CURSORX,Y+10:PRINTCA$(7);:MUSIC"BOAD":YY=0:GOTO125
335 IFUY<0THENUY=0
340 CURSORX,UY:PRINTCA$(7);:MUSIC"CODA":YY=0:GOTO125
349 REM      テキUP.DOWN
350 CURSORK1,E1+G1:PRINTCA$(9);:VE=0:M1=0
355 CURSORK1,E1+W1:PRINTCA$(7);
360 U1=0:IFW1=-2THENU1=4
365 IFK1>=XTHENVK=-2:H1=1:GOTO190
370 VK=2:H1=2:GOTO190
374 REM      テキUP.DOWN 2
375 CURSORK2,E2+G2:PRINTCA$(9);:ZE=0:M2=0
380 CURSORK2,E2+W2:PRINTCA$(7);
385 U2=0:IFW2=-2THENU2=4
390 IFK2>XTHENZK=-2:H2=1:GOTO270
395 ZK=2:H2=2:GOTO270
400 REM      POINT
405 CURSORX+X1,Y:PRINTCA$(0);:CL=CL+1:MUSIC"‾BO‾#A‾E‾#G‾A"
410 IFCL=3THENMUSIC"‾A1‾G‾A‾B3":DE=DE+1:CURSORDX*2,DY*2:PRINTCA$(DE);
415 CURSOR37,14:PRINTCL;
420 IFCL=4THENUSR(62):GOTO850
425 X1=0:XX=0:GOTO140
429 REM      テキ1 ムキカエ
430 VK=VK*-1:IFH1=1THENH1=2:GOTO200
435 H1=1:GOTO200
440 REM      テキ2 ムキカエ
445 ZK=ZK*-1:IFH2=1THENH2=2:GOTO290
450 H2=1:GOTO290
599 REM      ホウコウ テンカン
600 X1=X1*-1:IFH=1THENH=2:GOTO100
605 H=1:GOTO100
609 REM      ハシゴ MOVE
610 CURSORX+X1,Y-2:PRINTCA$(10);:CURSORX+X1*2,Y-2:PRINTCA$(7);
615 MUSIC"‾BOB":GOTO100
739 REM      スクロール
740 CURSORDX*2,DY*2:PRINTCA$(8);
743 FORI=2TO23:CURSOR32,I:PRINT"        ";:NEXT
745 MUSIC"‾G3F1‾F":CURSORK1,E1:PRINTCA$(U1);
750 IFM2=3THENCURSORK2,E2+G2:PRINTCA$(9):CURSORK2,E2+W2:PRINTCA$(7);:GOTO755
753 IFM2=2THENCURSORK2,E2-2:PRINTCA$(9):CURSORK2,E2:PRINTCA$(7);
755 FORI=2TO28STEP2:IFPEEK(A+I)=114THENP=P+1:X(P)=I:K=1
760 IFPEEK(A+2*40+I)=108THENR=R+1:X2(R)=I:CC=1
765 IFPEEK(A+4*40+I)=67THENO=O+1:X1(O)=I:BO=1
770 NEXT:FORJ=1TO3:CURSORO,24:PRINTCA$(8);:CURSOR30,22:PRINTCA$(8);
775 POKE4514,J:USR(68):USR(71):NEXT
780 H2=2:H1=1:E2=8:K2=2:M1=0:M2=0:ZK=2:VE=0:ZE=0:VK=-2:K1=28:E1=2:Y=Y-6
785 CURSOR2,18:PRINTSK$;
790 IFK=1THENFORQ=1TOP:CURSORX(Q),18:PRINTCA$(7);:NEXT
795 IFCC=1THENFORQ=1TOR:CURSORX2(Q),20:PRINTCA$(14);:NEXT
800 FORI=2TO28STEP2:CURSORI,22:PRINTCA$(5);:NEXT
805 IFBO=1THENFORQ=1TOO:CURSORX1(Q),22:PRINTCA$(6);:NEXT
808 K=0:BO=0:CC=0:U1=0:U2=0:FORQ=1TO5:X(Q)=0:NEXT:P=0:R=0:O=0
810 IFY<0THENMUSIC"‾C3AFD_B8R":GOTO985
815 CURSORDX*2,DY*2:PRINTCA$(DE);:RE=1:GOSUB2100
817 GOTO210
819 REM      BOME
820 MUSIC"R3":FORI=0TO255STEP3:POKE4514,I:CURSORX,Y:PRINT"    ";
825 USR(68):CURSORX,Y:PRINT"    ";:NEXT:GOTO985
849 REM      CLEAR
850 CURSORX,Y:PRINTCA$(U);:MUSIC"‾A2RO‾A2RO‾A2RO‾B9"
860 CURSORDX*2,DY*2:PRINT"    ";
870 FORI=50TO100:POKE4514,I:USR(68):NEXT
880 CURSORDX*2,DY*2:PRINT"    ";:FORI=100TO150:POKE4514,I:USR(68)
890 NEXT:CURSORDX*2,DY*2:PRINTCA$(0);:USR(71):POKE4514,5:USR(68):MUSIC"R7"
895 IFRO=20THEN1260
900 FORI=1TO24:CURSOR1,24:PRINT" ":NEXT
905 CURSOR11,9:PRINT"-";RO;" ROUND CLEAR!!-"
910 CURSOR9,12:PRINT"-LET'S GO NEXT ROUND -":RO=RO+1
920 MUSIC"‾#D5‾#C#A3#G#F5#G#A3#G#F5#D‾#D5‾#C#A3#G#F5#G3#A‾#C5‾#D9"
925 CURSOR13,20:PRINT"-PUSH'S'KEY-"
940 GETA$:IFA$="S"THENPRINT"[CLR]":RE=1:GOSUB2055:GOSUB2300:GOTO15
950 GOTO940
969 REM      ツカマッタ
970 MUSICCHR$(INT(RND(1)*7)+65)+"0"
975 FORI=1TO100:USR(68):USR(71):CURSORX,Y:PRINT"    ";
980 CURSORX,Y:PRINT"    ";:NEXT
985 MN=MN-1:IFMN=-1THENMUSIC"B4R2B4R2B5A3B‾C5‾D‾C5R7":GOTO1020
990 MUSIC"R7":PRINT"[CLR]":CURSOR9,11:PRINT". T R Y  A G A I N ."
1000 MUSIC"D6C2DCDCE6D2EDEDF6E2FEFEC7R":PRINT"[CLR]"
1010 RE=1:GOSUB2050:GOSUB2340:GOTO15
1019 REM      GAME END
1020 MUSIC"R7":PRINT"[CLR]":CURSOR11,8:PRINT"G A M E  O V E R"
1030 CURSOR13,11:PRINT"R O U N D  ";RO
1040 MUSIC"G3EC8E3GAE8A3EF8ROF3A‾CRO‾C5BAG3EC8ROC3EGAE8A3EF7G5ABR3"
1050 MUSIC"G3A‾C3RO‾C3RO‾C7":CURSOR6,20:PRINT"T R Y  A G A I N  [Y / N]"
1060 GETA$:IFA$="N"THENMUSICMM$:PRINT"[CLR]":END
1070 IFA$="Y"THEN1080
1075 GOTO1060
1080 PRINT"[CLR]":CURSOR11,8:PRINT"CONTINUE GAME [Y/N]":MUSIC"R7"
1090 GETA$:IFA$="N"THENUSR(62):RUN
1100 IFA$="Y"THEN1110
```


★７月号90ページのＮＲＯさんのDr.Dのマンガで⑧と⑨は２人向かい合ってキスしているみたいで不気味だ。(広島県豊田郡・**仁井内明17才**)……【**影**：ちょっと首をかたむけたほうがいいな。**編**：わっ！なにすんですか。】

っています。音楽はすべてオリジナルです。

注　意

もし途中で財宝の数がたらなくなったなあと思ったら，それは解きかたがまちがっているからなので（下から財宝を取りに行ったりなど…），バグではありません。

最後に

必ず解けるようになっています。また，20面クリアしても音楽だけで，楽しいデモはありません。

```
1105 GOTO1090
1109 REM/▙/▙▟ CONTINUE ▛▙▛▙
1110 PRINT"■":FORI=8TO28:CURSORI,1:PRINT"-":NEXT:N=0
1115 CURSOR12,1:PRINT"CONTINUE GAME"
1120 FORI=1TO3:N=N+6:CURSOR14,N:PRINT"┌▇▇▁";
1125 FORJ=0TO36STEP2:CURSORJ,N+2:PRINT"▇▇▁";:NEXT:NEXT:T=0
1130 CURSOR13,23:PRINT" PUSH'S'KEY "
1140 FORI=1TO3:CURSOR30,T:PRINTCA$(0):T=T+6:CURSOR30,T:PRINTCA$(1):MUSIC"‾B0"
1145 GETA$:IFA$="S"THENCURSOR30,T:PRINTCA$(1):MUSIC"G3AB3":K=30:GOTO1160
1150 NEXT:CURSOR30,T:PRINTCA$(0):T=0:GOTO1140
1160 FORJ=1TO7:CURSORK+2,T:PRINTCA$(0):MUSIC"_B2":K=K-2
1165 CURSORK,T:PRINTCA$(1):NEXT:CURSORK+2,T:PRINTCA$(0):MUSIC"R8"
1175 CURSORK-4,T:PRINT"┌┐ ▇▇▁ ":MUSIC"‾B0BR3":RN=INT((RND(1)*3)+1)*6
1185 IFT=RNTHENCURSORK-2,T:PRINTKA$(2):GOTO1210
1190 CURSORK-2,T:PRINTCA$(14):MUSIC"‾A0R‾AR‾B8"
1200 CURSORK-4,RN:PRINT"┌▇▇_▇"+KA$(2):MUSIC"R9"
1205 RE=1:GOSUB2000:GOSUB2340:GOTO15
1210 MUSIC"‾B3‾G‾E‾CAFD_B9R":PRINT"■"
1220 CURSOR8,9:PRINT"T R Y  A G A I N [ Y / N ]"
1230 GETA$:IFA$="N"THENMUSICMM$:PRINT"■":END
1240 IFA$="Y"THENUSR(62):RUN
1250 GOTO1230
1259 REM/▙/▙▟ ALL CLEAR ▛▙▛▙
1260 M1$="B7R0B2R0B6A7R0A2R0A6G7R0G2R0G6F9"
1265 M2$="E7R0E2R0E6G7R0G2R0G6A9B7A3G6"
1270 M3$="B7R0B2R0B6‾D7R0‾D2R0‾D6‾E9‾D7‾C3B6‾C7R0‾C2R0‾C6B7R0B2R0B6A9B7A3G6"
1275 M4$="‾C5‾A5R0‾A5‾G5R0‾G5‾F6‾G3‾A5‾C5"
1280 MUSICM1$,M2$,M3$,M1$,M2$,M3$
1285 MUSIC"‾C9B8A5G9G5"
1390 FORI=1TO24:CURSOR0,24:PRINT" ":NEXT:MUSIC"R6"
1395 CURSOR5,6:PRINT"A L L  R O U N D  C L E A R ! !"
1400 CURSOR13,11:PRINT"R O U N D  ";R0
1405 MUSIC"G5‾CR0‾C5BR0B3‾C‾D5‾E‾DR0‾D5‾FR0‾F5‾E‾D‾C8"
1410 MUSIC"G5‾C5R0‾C5GB3‾C‾D5‾E‾DR0‾D5‾FR0‾F5‾E‾D‾C8"
1420 MUSICM4$+"‾A5R0‾A5‾G5R0‾G5‾E8"+M4$+"‾A7‾#G5‾A3‾B‾A8"
1440 MUSIC"G5‾C6R0‾C2B5R0B3‾C‾D6‾E3‾D5R0‾D5‾F6R0‾F3‾E5‾D‾C8"
1450 MUSIC"G5‾C6R0‾C2G5B3‾C‾D6‾E3‾D5R0‾D5‾F6R0‾F3‾E5‾D‾C8‾D5‾C8‾D5‾C8"
1460 MUSIC"G5‾F2R0‾F2R0‾F2R0‾F8‾E7‾D‾C9‾C7R"
1470 CURSOR8,20:PRINT"T R Y  A G A I N [ Y / N ]"
1480 GETA$:IFA$="N"THENMUSICMM$:PRINT"■":END
1490 IFA$="Y"THENUSR(62):RUN
1500 GOTO1480
1999 REM/▙/▙▟ ｼｮｷ.ｶﾞﾒﾝ1 ▛▙▛▙
2000 PRINT"■":DIMCA$(20),X(5),X1(5),X2(5),KA$(5),HX(10),HY(10):MN=2
2010 CA$(0)="  ▇▇  ":CA$(1)="oo▇▇/◢":CA$(2)="oo▇▇◣\"
2015 CA$(3)="oo▇▇▇":CA$(4)="┌▇▇┐":CA$(5)="┌▇▇┐":CA$(6)="■▇▇■"
2020 CA$(7)="┌▇▇ ▇▇ ▇▇┐":CA$(8)="■▇▇_┘":CA$(9)="┌▇▇┬▇▇‾"
2025 CA$(10)="‾▇▇ ▇▇ ▇▇ ":CA$(14)="▄▇▇▇"
2030 CA$(11)=CA$(8)+"▇"+CA$(8)+"▇"+CA$(8)+"▇"+CA$(8):CA$(13)="▇▇▇▒"
2040 KA$(1)="oo▇▇>":KA$(2)="oo▇▇<‾":KA$(3)="oo▇▇||"
2045 CA$(15)="   ┬┼▇▇▇▇KEMUNPA▇▇┴┴":CA$(16)="ROUND":CA$(17)="CLEAR"
2050 CA$(18)="MAN":SK$="                ":A=53248
2055 FORJ=4TO18STEP6:FORI=2TO28STEP2:CURSORI,J:PRINTCA$(5):NEXT:NEXT
2060 FORI=2TO28STEP2:CURSORI,22:PRINTCA$(5):NEXT
2065 FORJ=0TO22STEP2:CURSOR0,J:PRINTCA$(8):CURSOR30,J:PRINTCA$(8):NEXT
2070 FORJ=0TO18STEP6:FORI=2TO28STEP2:CURSORI,J:PRINT"‾‾":NEXT:NEXT
2075 MU$="EEFFEFGEGGFFEEDDEEFFGGFFEEFFEDCRR":MM$="C2EGCEGRARARARAF2EDC5"
2080 K1=28:E1=2:VK=-2:K2=2:E2=8:ZK=2:CL=0:DE=13:X=28:Y=20:H1=1:H2=2:H=1:M=0
2085 VE=0:ZE=0:M1=0:M2=0:YY=0:N=0:X1=-2
2090 DIMTX(3),TY(3),GX(10),GY(10),HX(10),HY(10)
2100 CURSOR33,3:PRINTCA$(15)
2110 CURSOR32,0:PRINTCA$(11):CURSOR32,22:PRINTCA$(11);
2120 CURSOR33,9:PRINTCA$(16):CURSOR33,13:PRINTCA$(17)
2130 CURSOR35,17:PRINTCA$(18)
2140 CURSOR37,11:PRINTR0:CURSOR37,14:PRINTCL:CURSOR37,19:PRINTMN
2150 IFRE=1THENRE=0:RETURN
2299 REM/▙/▙▟ ｶﾞﾒﾝ2 ｶｸ ▛▙▛▙
2300 READHA,GI,DX,DY
2310 FORI=1TOHA:READHX(I),HY(I):NEXT
2315 IFGI=0THEN2330
2320 FORI=1TOGI:READGX(I),GY(I):NEXT
2330 FORI=1TO3:READTX(I),TY(I):NEXT
2340 FORI=1TOHA:CURSORHX(I)*2,HY(I)*2:PRINTCA$(7):NEXT
2345 IFGI=0THEN2360
2350 FORI=1TOGI:CURSORGX(I)*2,GY(I)*2:PRINTCA$(6):NEXT
2360 FORI=1TO3:CURSORTX(I)*2,TY(I)*2:PRINTCA$(14):NEXT
2370 CURSORDX*2,DY*2:PRINTCA$(13)
2380 MUSIC"F2AFAGRAB‾C6":RETURN
2399 REM/▙/▙▟ ﾃﾞﾓ ▛▙▛▙
2400 PRINT"■":POKE$3CEC,0:POKE$3CED,0:POKE$3CEE,0:POKE$284B,0:RESTORE
2405 TEMPO4
2410 DE$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■":DD$="■■■■■■■■■■■■■■"
2420 M$="      ▇<<<<<<      ":M1$="▇<<<<<<<":M0$=M$+M1$+M$+M1$+M$:F=21
2430 FORI=15TO38:CURSORI,2:PRINT"‾":CURSORI-15,17:PRINT"_":POKE4514,I-15
2435 USR(68):NEXT:USR(71)
2440 FORI=2TO17:F=F-1:CURSORF,I:PRINT"/":CURSORF+10,I:PRINT"/"
2445 POKE4514,I+15:USR(68):NEXT:MUSIC"R7"
2450 FORI=1TO24:POKE57346,4:MUSIC"B3":POKE57346,5:NEXT:MUSIC"B9R3B1"
2455 FORI=5TO12:CURSOR0,I:PRINTDE$:CURSOR24,I+9:PRINTDD$:NEXT
2460 FORJ=7TO31STEP8:FORI=5TO12:CURSORJ,I:PRINT"▌▐":NEXT:NEXT
2470 FORI=14TO21:CURSOR31,I:PRINT"▌▐":NEXT
2480 FORI=1TO33STEP8:CURSORI,6:PRINTM0$:NEXT
2490 FORI=25TO33STEP8:CURSORI,15:PRINTM0$:NEXT
2500 FORI=1TO35:READDX,DY:MUSIC"‾B1R0":CURSORDX,DY:PRINT"■":NEXT
2510 MUSIC"‾B9R3‾B1R7"
2515 M5$="E3DEFFEDEFFEDEGGFFEEDDEDEFFEDEFFEDE"
2520 MUSICM5$+"FFD8C3"+M5$+"DDC8"
2540 CURSOR4,20:PRINT"P U S H 'S' K E Y"
2560 GETA$:IFA$="S"THENMUSIC"F2GAFGAFGAFGAB9R0A2B‾CR7":PRINT"■":RETURN
2570 GOTO2560
3499 REM/▙/▙▟ ﾃﾞﾓ DATA ▛▙▛▙
3500 DATA14,9,30,20,27,6,20,11,4,6,34,10,33,15,28,20,27,9,19,6,35,6,4,11
3510 DATA29,19,20,7,27,7,33,11,38,15,6,8,14,7,34,20,20,9,34,6,30,18,34,17
3520 DATA20,6,34,11,29,20,27,8,30,15,20,10,28,19,26,17,35,7,30,19,21,6
3529 REM/▙/▙▟ ROUND DATA▛▙▛▙
3530 DATA 2,0,15,4,7,9,10,9,5,4,5,7,5,10
3540 DATA 2,1,0,10,7,0,10,3,1,11,5,1,9,1,11,10
3550 DATA 2,3,0,4,12,9,3,6,8,8,11,8,14,8,6,7,3,10,9,10
3560 DATA 5,0,15,4,6,3,10,3,8,6,6,9,10,9,11,1,4,4,12,4
3570 DATA 6,1,15,4,6,0,9,0,8,3,11,3,4,6,7,6,10,2,1,1,3,7,11,10
3580 DATA 6,2,15,10,3,3,13,3,3,6,12,6,4,9,13,9,8,8,3,11,8,1,8,4,5,7
3590 DATA 5,2,0,10,7,0,4,3,13,3,3,6,9,9,1,5,1,8,6,1,11,7,6,10
3600 DATA 3,0,0,4,6,6,2,9,7,9,9,7,1,10,11,10
3610 DATA 5,2,15,1,4,0,12,3,7,6,2,9,13,9,5,2,11,8,8,1,13,4,3,7
3620 DATA 7,2,0,10,6,0,6,3,7,3,8,3,7,9,9,9,12,9,3,11,6,11,9,1,4,4,4,10
3630 DATA 4,1,15,10,4,0,2,9,5,9,8,9,14,2,7,1,11,4,1,10
3640 DATA 6,1,15,4,5,0,9,0,12,3,8,6,6,9,13,9,10,5,4,1,4,7,14,7
3650 DATA 3,3,0,4,11,3,9,6,11,9,1,2,1,8,1,11,14,4,12,7,8,10
3660 DATA 6,2,0,7,5,0,4,3,10,6,9,9,11,9,13,9,5,8,8,11,6,1,5,4,4,7
3670 DATA 4,3,0,1,13,3,11,6,1,9,13,9,1,5,2,8,2,11,4,1,10,1,14,4
3680 DATA 5,1,0,7,6,0,8,0,13,3,2,6,9,9,7,11,7,4,5,10,12,10
3690 DATA 3,3,0,10,10,3,6,9,10,9,1,2,1,5,1,8,8,7,12,7,8,10
3700 DATA 3,3,15,7,5,0,8,3,13,9,14,2,12,5,14,8,10,4,4,7,9,10
3710 DATA 5,2,15,1,12,3,3,6,13,6,8,9,12,9,3,2,5,11,6,4,6,7,10,7
3720 DATA 5,1,15,10,5,0,12,3,5,6,10,9,11,9,4,5,10,1,3,4,9,4
```

MZ-700/1200

★ベーマガを買って半年になります。これからもよろしくお願いします。ところで，トランスフォマーのおもちゃを12才になっても欲しがった私はアホだろうか。（東京都・**蓮見智之12才**）……**【影：リカちゃん人形がほしい〜〜。】**

MZ-700／1500(S-BASIC)用
(※1500で動かすには，700用S-BASICが必要です)

ババヌキ



★小笹　龍一

内容

トランプ・ゲームの５人ババヌキです。メンバーは，Dr. D，アナタ，ヘン，カゲとＭＺ－700の５人です。

プログラムをランすると，タイトルがでます。

[CR] キーを押すと，オープン・モードです(これはバグ取り用です)。

[CR] キー以外のキーを押すと，アナタのカードだけオープンです。とりあえず [CR] キー以外のキーを押したとして，説明します。一番上の列５枚が Dr. D のカードで，つぎの５枚がアナタのカードというように，カードはならんでいます。

最初に，アナタが最上列の Dr. D のカードを１枚取ります。カードのひきかたは，カーソル・キーの[←]と[→]で，ピンクの“△”をアナタのひきたいカードの下へ持って行って，[↑]キーかスペース・キーを押してください。

ひいたカードは，アナタのカードの右側に表示されます。もし，アナタの手持ちのカードと同じ数字のカードがあれば，その２枚はアナタの手持ちのカードからなくなります（なくなる直前に青色になる)。つぎに“ヘン”がア

《第１表》変数表

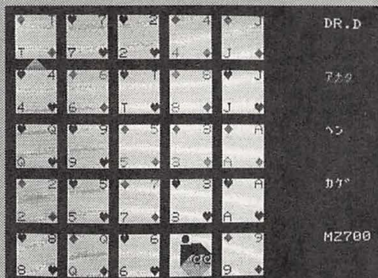
UR$……カードの裏	X，Y………カードを表示する位置
CL$……カードを消す	N…………カードをひく人の番号
C( )………A～Qまでのカード１組	M1…………カードをひかれる人の番号
CD( )……C( )のカードを２組にしたカード	M2…………つぎにカードをひく人の番号
N( )………各メンバーの番号，Dr. D＝0　アナタ＝1……	T1…………各自がひいたカード
NA$( )…各メンバーの名前	K……………画面にカードを表示するときの数字
LV………1のときカード・オープンでプレイされる	F1…………ひいたカードと手持ちのカードに同じ数字があるかどうかのフラグ
PP………カードが全部なくなった人の順番	C2…………カードの色



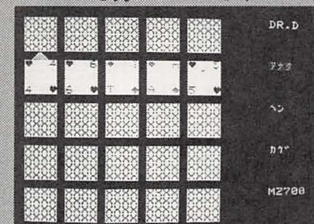
編：アイデアがないときは，こういったトランプなどのゲームを使うというのも手ですね。
Dr.D：ババヌキは思考する必要がほとんどないから，プログラムも作りやすいだろう。
編：プレイヤーの顔の表情が変わったりすれば，よりおもしろくなるんじゃないですか？
Dr.D：そうだな。プログラム・テクニックに自信のある人は作ってみてはいかが一かな。



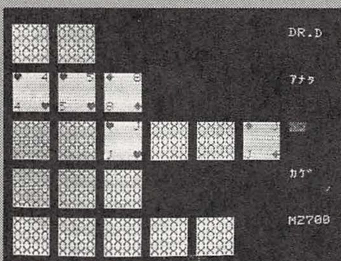
▲〈写真１〉ここで [CR] キーを押すとカード・オープンに！



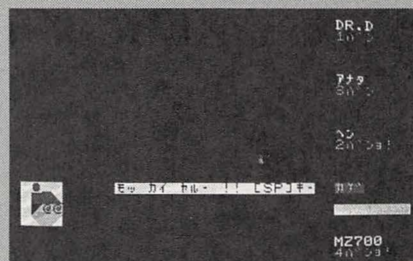
▲〈写真２〉これが，カード・オープン画面。これじゃ負けるわけない！



▼〈写真３〉通常の画面。さて，だれがババを持ってるかな？



◀〈写真４〉なかなかの勝負。“ヘン”が同じカードをひきあてた



▶〈写真５〉ぐはははー。やっぱり“カゲ”の負けでした

★ディスクがほしいのであります。（千葉県四街道市・宮坂　稔14才）……【影：だからどうしろって言うんでありんすか？**編**：別に影さんにどうにかしてほしいってことじゃないと思うんでありんすが…。**影**：そうでありんすね。】

ナタのカードを1枚ひきます（ひく直前にひかれるカードが黄色になる！）。

そして，同様に“ヘン”の手持ちのカードと見くらべて，同じ数字のカードがあればそのカードはなくなります。以上をくりかえして早くカードがなくなったほうが勝ちです。

もちろん，カードの中には1枚だけジョーカーがあります。最後まで，ジョーカーを持っていた人が負けです。

もし，最初にアナタのカードが全部なくなると，あとは，コンピュータだけで，カードのやりとりをします（これもなかなかおもしろい!!）。

ゲーム中にカードをひく順番がきた人は，画面右側の名前の色が変わるようになっています。

ババヌキのプログラム・リスト

```
10 UR$="XXXX▓▓▓▓XXXX▓▓▓▓XXXX▓▓▓▓XXXX"
20 CL$="    ▓▓▓▓    ▓▓▓▓    ▓▓▓▓    "
30 COLOR,,7,0:PRINT"▣":C2=7:DIMCD(30),C(12),N(4),NA$(4):TEMPO7
40 FORJ=1TO12
50 K=INT(RND(1)*12)+1:IF C(K)>0THEN50
60 C(K)=J:NEXTJ
70  CD(0)=C(1)+100:CD(1)=C(2)+100:CD(2)=C(7)+200:CD(3)=C(8)+200:CD(4)=C(9)+200
80  CD(6)=C(3)+100:CD(7)=C(4)+100:CD(8)=C(10)+200:CD(9)=C(11)+200:CD(10)=C(12)+2
00
90  CD(12)=C(5)+100:CD(13)=C(6)+100:CD(14)=300      :CD(15)=C(1)+200:CD(16)=C(2)
+200
100  CD(18)=C(7)+100:CD(19)=C(8)+100:CD(20)=C(9)+100 :CD(21)=C(3)+200:CD(22)=C(4
)+200
110  CD(24)=C(10)+100:CD(25)=C(11)+100:CD(26)=C(12)+100 :CD(27)=C(5)+200:CD(28)=
C(6)+200
120 FOR I=5 TO29 STEP6:CD(I)=400:NEXT
130 REM ｼｬｯﾌﾙ 2--------------------
140 FORT=0TO4
150 R1=INT(RND(1)*5):IF R1=T THEN150
160 FORI=0TO4:XX=CD(R1*6+I):CD(R1*6+I)=CD(T*6+I):CD(T*6+I)=XX:NEXTI,T
170 FORI=0TO4:FORJ=I*6TO I*6+4
180 R=INT(RND(1)*5)+I*6
190 XX=CD(R):CD(R)=CD(J):CD(J)=XX
200 NEXTJ,I:REM--------------------
210 CURSOR12,3:PRINT"┌──────────┐▓|▓|▓|▓|▓|":CURSOR12,4:PRINT"|▓|▓|▓|▓
|▓└──────────┘"
220 CURSOR14,5:PRINT[4,]"ﾄﾗﾝﾌﾟｹﾞ-ﾑ":CURSOR15,7:PRINT[6,]"ﾊﾞﾊﾞﾇ ｷ"
230 LV=0:CURSOR10,18:PRINT"ｶ-ﾄﾞｵ-ﾌﾟﾝ ﾊ[CR]ｷ- !!":CURSOR10,20:PRINT"ﾅﾆｶ ｷ-ｦ ｵｼﾃ !
!"
240 GETK$:IF K$=""THEN240
250 PRINT"▣":IF K$=CHR$(13)THEN LV=1
260 FORI=0TO4:READNA$(I):CURSOR 30,I*5:PRINTNA$(I):NEXT
270 DATA DR.D,ｱﾅﾀ,ﾍﾝ,ｶｹﾞ,MZ700
280 REM------------------------------
290 N=0:PP=0:FOR Y=0TO20STEP5:FORX=0TO25STEP5
300 IF(LV=0)*(Y<>5)*(X<>25)THENCURSORX,Y:PRINT[0,7]UR$;:GOTO320
310 K=N:GOSUB510
320 N=N+1:NEXTX,Y:FOR J=0TO4:N(J)=5:NEXTJ
330 REM MAIN -----------------------
340 N=1
350 M1=N:GOSUB620:GOSUB780:M2=N:GOSUB1180
360 N=M2:GOTO350
370 REM ｷ-ﾆｭｳﾘｮｸ---------------------
380 IF M1=N THEN1230
390 MUSIC"C3DEF":X2=1:Y2=M1*5+4:K1=0
400 CURSORX2,Y2:PRINT[3,]"▲";:K3=0
410 GETK1$:IF K1$=""THEN410
420 IF(K1$="▣")*(X2<>26)THEN K3=1:K1=K1+1:GOTO450
430 IF(K1$="▣")*(X2<>1)THEN K3=-1:K1=K1-1:GOTO450
440 IF(K1$=" ")+(K1$="▣")THEN 480
450 CURSORX2,Y2:PRINT"  ";:X2=X2+K3*5
460 IF(CD(M1*6+K1)=400)*(CD(M1*6+5)<>400)THENX2=X2+K3*5:K1=K1+K3:GOTO460
470 GOTO400
480 CURSORX2,Y2:PRINT"  ";:T1=M1*6+K1
490 IF CD(T1)=400 THENMUSIC"+B0":GOTO400
500 RETURN
510 REM ｶ-ﾄﾞ ------------------------
520 IF CD(K)=400 RETURN
530 IF CD(K)=300 GOSUB1310:GOTO610
540 A1=INT(CD(K)/100):A$=MID$("♥♦",A1,1)
550 B$=MID$("A23456789TJQK",CD(K)-A1*100,1)
560 IF A$="♥"THENCL=2:GOTO580
570 CL=1
580 CURSORX,Y:PRINT[CL,C2]A$;"  ";B$
590 CURSORX,Y+1:PRINT[,C2]"    ▓▓▓▓    "
600 CURSORX,Y+3:PRINT[CL,C2]B$;"  ";A$;
610 C2=7:RETURN
620 REM ｶ-ﾄﾞｦﾄﾙ---------------------
630 CURSOR30,N*5:PRINT[4,2] NA$(N)
640 M1=M1-1:IF M1=-1 THEN M1=4
650 MUSIC"R4RR":IF N(M1)>0THEN670
660 GOTO640
670     IF N=M1 THEN1230:REM*****END**
680 Y=M1*5:N1=Y+M1:N2=N1
690 IF N=1 GOSUB370:N1=N2:GOTO710
700 T1=INT(RND(1)*6)+N1:IF CD(T1)=400THEN700
710 N(M1)=N(M1)-1
720 X=(T1-N1)*5:K=T1:C2=6:IF(LV=0)*(Y<>5)THEN 740
730 GOSUB510:MUSIC"R4R"
740 CURSORX,Y:PRINT[,0] CL$;:MUSIC"+G0R4R"
750 IF N(M1)<1 THEN PP=PP+1:CURSOR29,Y+1:PRINT[4,]PP;"ﾊﾞﾝ":MUSIC"+C3R+DR+ER+F"
760 T2=CD(T1):CD(T1)=400:M=M1:GOSUB1100
770 Y=M1*5:N1=Y+M1:GOSUB980:RETURN
780 REM ｶ-ﾄﾞｦﾓﾗｯﾀ !-----------------
790 T1=N*6+5:CD(T1)=T2:N(N)=N(N)+1
800 Y=N*5:IF CD(T1)=400 RETURN
810 F1=50:FOR T=N*6 TO N*6+4
820 IF CD(T)=400 THEN840
830 IF CD(T1)-INT(CD(T1)/100)*100=CD(T)-INT(CD(T)/100)*100 THEN F1=T
840 NEXTT
850 IF F1=50 THEN950
860 MUSIC"G0RGRGRGRGRGRG":X=25:C2=5:K=T1:IF(LV=0)*(Y<>5)THENC2=7
870 GOSUB510:N(N)=N(N)-2
880 X=(F1-N*6)*5:C2=5:K=F1:IF(LV=0)*(Y<>5)THEN C2=7
890 GOSUB510
900 CD(F1)=400:CD(T1)=400:MUSIC"R6RR"
910 CURSOR25,Y:PRINT CL$;
920 CURSOR(F1-N*6)*5,Y:PRINT CL$;:N1=Y+N:GOSUB980
930 IF N(N)<1 THEN PP=PP+1:CURSOR29,Y+1:PRINT[4,]PP;"ﾊﾞﾝｮ!":MUSIC"C7D2EFG"
940 CURSOR30,N*5:PRINTNA$(N);:RETURN
950  IF(LV=1)+(Y=5)THEN940
960  R2=INT(RND(1)*5)+N*6:IF CD(R2)=400THEN960
970  XX=CD(R2):CD(R2)=CD(N*6+5):CD(N*6+5)=XX:GOTO940
980 REM ←ﾍﾞﾂﾒﾙ ---------------------
990 YY=Y:CURSOR0,Y:FORY=0TO3
1000 PRINT"
1010 NEXTY:Y=YY
1020 SW=0:FORI=N1 TO N1+4
1030 IF(CD(I)=400)*(CD(I+1)<>400)THEN XX=CD(I):CD(I)=CD(I+1):CD(I+1)=XX:SW=1
1040 NEXT:IF SW=1 THEN1020
1050 FOR I=N1 TO N1+5
1060 X=(I-N1)*5:C2=7:IF(LV=0)*(CD(I)=400)THEN1090
1070 IF(LV=0)*(Y<>5)THEN CURSORX,Y:PRINT[0,7]UR$;:GOTO1090
1080 K=I:GOSUB510
1090 NEXT:RETURN
1100 REM ﾋｲﾀ ｶ-ﾄﾞｦﾋｮｳｼﾞ---------------
1110 M=M+1:IF M=5 THEN M=0
1120 IF N(M)>0 THEN 1140
1130 GOTO1110
1140 Y1=M*6+5:CD(Y1)=T2
1150 YY=Y:X=25:Y=M*5:IF(LV=0)*(Y<>5)THEN CURSORX,Y:PRINT[0,7]UR$;:GOTO1170
1160 C2=7:K=Y1:GOSUB510
1170 MUSIC"G0":Y=YY:RETURN
1180 REM ﾂｷﾞﾆ ｶ-ﾄﾞｦﾋｸﾉﾊ?-------------
1190 M2=M2+1:IF M2=5 THENM2=0
1200 IF N(M2)<1 THEN 1190
1210     IF M2=N THEN1230:REM***END
1220 Y=M2*5:N1=Y+M2:RETURN
1230 REM  ｴﾝﾄﾞ------------------------
1240  X=0:Y=N*5:C2=7:GOSUB1310
1250 MUSIC"B5AGFEDC-B7"
1260 CURSOR30,N*5+2:PRINT[6,3]"ﾏｹﾁｬｯﾀ !"
1270 CURSOR 9,Y:PRINT[0,5]"ﾓｯ ｶｲ ﾔﾙ- !! [SP]ｷ-"
1280 GETK$:IF K$=""THEN1280
1290 IF K$=" " RUN
1300 PRINT"▣":END
1310 REM-- JOKER -----------------
1320 CURSORX,Y:PRINT[,C2] CL$;
1330 CURSORX+1,Y:PRINT[2,C2]"●_"
1340 CURSORX+1,Y+1:PRINT[2,C2]"▓◣"
1350 CURSORX+1,Y+2:PRINT[0,6]"◤ﾛﾛ"
1360 CURSORX+1,Y+3:PRINT[6,C2] "▓▓";
1370 RETURN
1380 REM ┌─────────────────────┐
1390 REM |ﾊﾞﾊﾞﾇ ｷ        MZ-700  |
1400 REM |SBASIC OR QDBASIC(700ﾖｳ) |
1410 REM |ｵｵｻｶﾌ ﾔｵｼ  ｵｻﾞｻ   '86'8'4|
1420 REM └─────────────────────┘
```

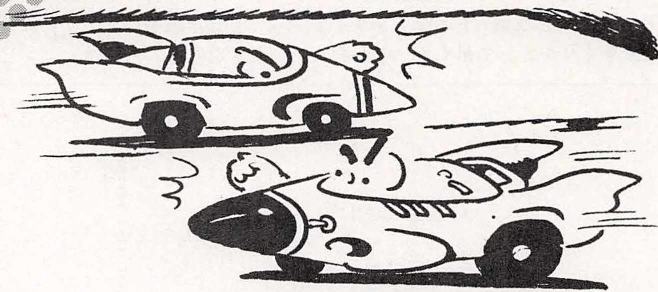
MZ-700/1500

MZ-700/1500(Hu-BASIC)用

（※1500で動かすには，700用Hu-BASICが必要です）

ボトム

BOTOM



★A.Kun.

プロローグ

人類は，ついにソーラー・パネルの実用化に成功した。宇宙(そら)でのパネル建設にはトレーサー・マシン（TM）が活躍した。パネル完成後，パネル上でTMを戦わせるという遊びが考えられ，急速に広まっていった。

そこで，TMの製作者Dr.大越が中心の，バトリングタイプ・トレーサー・マシン(BTM)による競技を管理，運営する委員会「BOTOM」が発足した。西暦2010のことである。

遊びかた

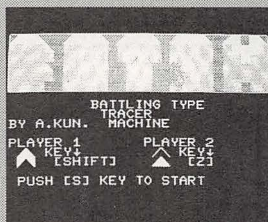
Sキーでスタートです。自機を操作（PLAYER1は SHIFT キー，PLAYER2は Z キー）して，相手をパネルから落としてしまえば「勝ち」ということで，ポイントが加えられます。

また，制限時間があって，TIME OUTになると，「引きわけ」となり，どちらにもポイントは加えられません。面は31面まで用意してあります。画面下の2ケタの数字は，現在のポイント数です。

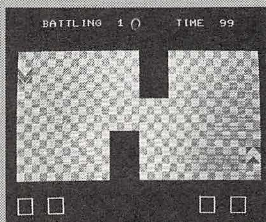
あと，自機はキーを押すごとに左へ90°曲がるということと，このゲームは2人用だということを確認してください。では，バトリング・スタート！

プログラムの説明

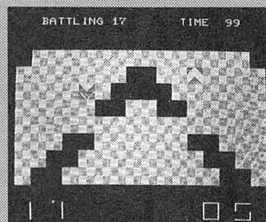
面データが多いなと思った人は，データ文入力をある程度省略してください。しかし，最後の行の「DATA



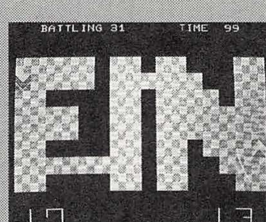
《写真1》タイトル画面。2人用のゲームです



《写真2》さあ，バトリング開始！1面ですぞ。ファイト！



《写真3》17面。PLAYER2側がリードしてますね〜



《写真4》もう勝負は決まっているが，いよいよ最終面

BOTOMのプログラム・リスト

```
10 '-- [BOTOM] PROGRAMED BY A.KUN. --
20 GOSUB1170:'INIT CHARACTER
30 GOSUB1540:'SCORE CLEAR
40 GOSUB550 :'ROUND DRAW
50 '--- MAIN ---
60 COLOR,0:LOCATE25,0
70 PRINTUSING"TIME ###",TIM
80 COLOR,1
90 '--- PLAYER 1 ---
100 A=PEEK(&HE001)
110 IFA=254THENHO1=HO1+1:PLAY7,"-CO+B"
120 IFHO1=4THENHO1=0
130 LOCATEX1,Y1:PRINTTIL$
140 X1=X1+X(HO1):Y1=Y1+Y(HO1)
150 C$=CHARACTER$(X1,Y1)
160 LOCATEX1,Y1:PRINTPL1$(HO1)
170 IFC$=" "THENOX=X1:OY=Y1:GOTO830
180 BUX=X1:BUY=Y1:UX=X2:UY=Y2:B$=PL1$(HO1)
190 BHO=HO1:UHO=HO2:F=1:U$=PL2$(HO2)
200 GOSUB390
210 IFOTITA=1THENOX=X2:OY=Y2:GOTO830
220 '--- PLAYER 2 ---
230 A$=INKEY$(0)
240 IFA$="Z"THENHO2=HO2+1:PLAY7,"-CO+E"
250 IFHO2=4THENHO2=0
260 LOCATEX2,Y2:PRINTTIL$
270 X2=X2+X(HO2):Y2=Y2+Y(HO2)
280 C$=CHARACTER$(X2,Y2)
290 LOCATEX2,Y2:PRINTPL2$(HO2)
300 IFC$=" "THENOX=X2:OY=Y2:GOTO830
310 BUX=X2:BUY=Y2:UX=X1:UY=Y1:B$=PL2$(HO2)
320 BHO=HO2:UHO=HO1:F=2:U$=PL1$(HO1)
330 GOSUB390
340 IFOTITA=1THENOX=X1:OY=Y1:GOTO830
350 '--- TIME COUNT ---
360 TIM=TIM-1:IF TIM<>0 THEN 50
370 LOCATE17,21:COLOR,0:PRINT"TIME OUT":OU=1:COLOR,1
380 GOTO880
390 '--- ﾌﾞﾂｶﾘ ｻﾌﾞ ---
400 CX=BUX+X(BHO):CY=BUY+Y(BHO)
410 IF(CX=UX)*(CY=UY)THEN 440
420 IF C$<>"▒" THEN440
430 RETURN
440 I=0:PLAY7,"+FO+B"
450 LOCATEUX,UY:PRINTTIL$
460 UX=UX+X(BHO):UY=UY+Y(BHO)
470 C$=CHARACTER$(UX,UY)
480 LOCATEUX,UY:PRINTU$
490 IFC$=" "THEN OTITA=1:GOTO510
500 I=I+1:IFI<>3THEN450
510 LOCATEBUX,BUY:PRINTB$
520 IFF=1THENX2=UX:Y2=UY
530 IFF=2THENX1=UX:Y1=UY
540 RETURN
550 '--- ｼｮｷ 2 ---
560 CLS:READ D:IF D=-1 THEN 940
570 LOCATE15,15:PRINT"BATTLING";D
580 PAUSE10
590 FOR X=4 TO 20 STEP 16
600 FOR Y=4 TO 18 STEP 2
610 READ D$
620 D$=BIN$(VAL("&H"+D$))
630 ZE$=STRING$(8-LEN(D$),"0")
640 D$=ZE$+D$
650 I=1:FOR Z=X TO X+14 STEP 2
660 D1$=MID$(D$,I,1)
670 IF D1$="0" THEN LOCATEZ,Y:COLOR7,0:PRINTKE$
680 IF D1$="1" THEN LOCATEZ,Y:COLOR7,1:PRINTTIL$
690 I=I+1
```

★「クラリネットをこわしちゃった」の歌の中にはゲームのキャラが入っています。♪オー，パッキャラマド，パッキャラマド，パオパオパパパ…。(北海道恵庭市・まっぴー15才)……【影：パッケマラのって歌ってんじゃないんだ。】

−1」を忘れないでください。

カギカッコ，1ドットの点の入力方法は カナ ＋ SHIFT ＋89 0 です。

REM文は，省略しないでください。

なお，面データの構成は，面番号，16進データ(16個)，PLAYER1のX座標，Y座標，PLAYER2のX座標，Y座標
となっています。

自分で面を作りたい人は，参考にしてください。

1590行〜1620行のデータは，BTMが落ちるときのものです。順に，グラフィック・キャラクター四つ，カタカナの「ろ」，英大文字の「O」，キャラクター・コード247の円，句点（カナ＋SHIFT＋⌞），小数点，1ドットの点です。

《第1表》主な変数

TIM	残りタイム	X（0−3）	X方向の増分
PL1$(0−3)	PLAYER1のキャラクター	Y（0−3）	Y方向の増分
PL2$(0−3)	PLAYER2のキャラクター	HO1，HO2	PLAYER1，2の移動方向
OTI$(0−6)	落ちるときのキャラクター	OX，OY	落ちたほうの座標
NU$（0−9）	数字のキャラクター	X1，Y1	PLAYER1の座標
		X2，Y2	PLAYER2の座標
		F	サブ・ルーチン用フラグ
		P1，P2	ポイント

```
700 NEXT Z:NEXT Y:NEXT X
710 READ X1,Y1,X2,Y2
720 HO1=0:HO2=2:TIM=100:COLOR,1
730 LOCATEX1,Y1:PRINTPL1$(HO1)
740 LOCATEX2,Y2:PRINTPL2$(HO2)
750 PLAY7,"A2AGCDFARCFDGBA+CADEFAGABAR"
760 COLOR,0
770 LOCATE4 ,22:PRINTNU$(P2  ¥ 10)
780 LOCATE8 ,22:PRINTNU$(P2 MOD10)
790 LOCATE28,22:PRINTNU$(P1  ¥ 10)
800 LOCATE32,22:PRINTNU$(P1 MOD10)
810 LOCATE7,0:PRINTUSING"BATTLING ##",D
820 RETURN
830 '--- ｵｯｺﾁ ﾃﾞﾓ ---
840 COLOR7,0:FORI=0TO6
850 LOCATEOX,OY:PRINTOTI$(I)
860 FORJ=1TO20:BEEP1:BEEP0:NEXT
870 NEXT:OTITA=0
880 '--- ｼｮｳﾌﾞ ﾊﾝﾃｲ ---
890 IFOU=1THENMES$="WINNER= ｢ ﾋｷﾜｹ ｣":OU=0
900 IF(OX=X2)*(OY=Y2)THENMES$="WINNER= PLAYER 1":P1=P1+1
910 IF(OX=X1)*(OY=Y1)THENMES$="WINNER= PLAYER 2":P2=P2+1
920 LOCATE12,10:COLOR,0:PRINTMES$
930 PLAY7,"C4DEFGAB":PAUSE10:GOTO40
940 '--- THE END ---
950 COLOR,1:CLS
960 LOCATE12,5:PRINT"BATTLING IS OVER.":PAUSE10
970 LOCATE15,7:PRINT"++POINTS++":PAUSE10
980 LOCATE5,10:PRINTPL1$(0):W=0
990 FORI=1TOP1
1000 IF I+5>=P1 THEN W=3 ELSE W=0
1010 LOCATE9,11:PRINTUSING"---##",I:PAUSE W:BEEP1:BEEP0
1020 NEXT:LOCATE15,11:PRINT"PTS.":BEEP
1030 LOCATE5,13:PRINTPL2$(0):W=0
1040 FORI=1TOP2
1050 IF I+5>=P2 THEN W=3 ELSE W=0
1060 LOCATE9,14:PRINTUSING"---##",I:PAUSE W:BEEP1:BEEP0
1070 NEXT:LOCATE15,14:PRINT"PTS.":BEEP
1080 IF P1>P2 THEN WIN=1:GOTO1110
1090 IF P1<P2 THEN WIN=2:GOTO1110
1100 WIN=0
1110 IF WIN=0 THEN LOCATE16,17:PRINT"｢ ﾋｷﾜｹ ｣":GOTO1130
1120 LOCATE11,17:PRINT"WINNER IS PLAYER";WIN
1130 LOCATE12,20:PRINT"DO YOU TRY AGAIN?";
1140 A$=INKEY$(1)
1150 IF A$="N" THEN 1160 ELSE 30
1160 CLS:PRINT"ﾏﾀ ｱｿﾝﾃﾞﾈ!":END
1170 '--- ｼｮｷ 1 ---
1180 RESTORE1550
1190 FORI=0TO3:READ D1$,D2$
1200 PL1$(I)=D1$:PL2$(I)=D2$
1210 NEXT
1220 FORI=0TO6:READ D$:OTI$(I)=D$
1230 NEXT
1240 FORI=0TO9:READ D$:NU$(I)=D$
1250 NEXT
1260 FORI=0TO3:READ X,Y:X(I)=X:Y(I)=Y
1270 NEXT
1280 KE$="  [illegible]  ":TIL$="[illegible]"
1290 CONSOLE0,25,0,40:COLOR7,0
1300 PRINT"[illegible]":COLOR,1
1310 PRINT"[illegible]"
1320 PRINT"[illegible]"
1330 PRINT"[illegible]"
1340 PRINT"[illegible]"
1350 PRINT"[illegible]"
1360 PRINT"[illegible]"
1370 COLOR6,0
1380 LOCATE 5, 3:PRINTSTRING$(29,"_")
1390 LOCATE 5,10:PRINTSTRING$(29,"‾")
1400 LOCATE 4, 4:PRINTSTRING$( 6," [illegible]")
1410 LOCATE34, 4:PRINTSTRING$( 6,"|[illegible]")
```

```
1420 COLOR7
1430 PRINT"                    BATTLING TYPE
1440 PRINT"                      TRACER
1450 PRINT"        BY A.KUN.   MACHINE
1460 PRINT"
1470 PRINT"        PLAYER 1          PLAYER 2
1480 PRINT"         ▲ KEY↓            ∧ KEY↓
1490 PRINT"         [illegible]  [SHIFT]       ▲  [Z]
1500 PRINT"
1510 PRINT"         PUSH [S] KEY TO START
1520 IFINKEY$="S"THEN1530ELSE1520
1530 RETURN
1540 RESTORE1690:P1=0:P2=0:PLAY7:COLOR,0:RETURN
1550 DATA "[illegible]","[illegible]"
1560 DATA "[illegible]","[illegible]"
1570 DATA "[illegible]","[illegible]"
1580 DATA "[illegible]","[illegible]"
1590 DATA "[illegible]","[illegible]"
1600 DATA "  [illegible] O"," o[illegible]  "
1610 DATA "。[illegible]  ","  [illegible]. "
1620 DATA "  [illegible] ."
1630 DATA "[illegible]","  [illegible] |"
1640 DATA "[illegible]","[illegible]"
1650 DATA "[illegible]","[illegible]"
1660 DATA "[illegible]","[illegible]"
1670 DATA "[illegible]","[illegible]"
1680 DATA 0,-2,-2,0,0,2,2,0
1690 DATA  1,FF,FF,FF,FF,FF,FC,FC,FC,3F,3F,3F,FF,FF,FF,FF,FF,34,18, 4, 4
1700 DATA  2,03,03,03,03,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,FF,C0,C0,C0,C0,34,10, 4,12
1710 DATA  3,FF,FF,FF,FE,FE,FD,FD,FF,FF,BF,BF,7F,7F,FF,FF,FF,34,18, 4, 4
1720 DATA  4,FF,FF,E6,E6,E6,E6,FF,FF,FF,FF,67,67,67,67,FF,FF,22,14,16, 8
1730 DATA  5,1F,3F,7F,FE,FE,7F,3F,1F,F8,FC,FE,7F,7F,FE,FC,F8,28,18,10, 4
1740 DATA  6,1F,3F,7F,FF,7F,43,73,7F,F0,F8,FC,FE,FE,FE,FC,F8,32,14, 6,10
1750 DATA  7,FF,FF,FF,DE,1E,1F,1F,1F,FE,FE,FE,F6,F6,FE,FE,FE,32,18, 4, 4
1760 DATA  8,E7,45,57,00,FF,7F,3F,1F,40,60,7F,7F,FF,FF,FF,FF,34,18,10,12
1770 DATA  9,C3,E7,E7,FF,FF,FF,E7,E7,FF,FF,FF,3E,7C,FF,FF,FF,28,14,10,10
1780 DATA 10,FF,83,83,83,83,83,83,FF,FF,C1,C1,C1,C1,C1,C1,FF,34,18, 4, 4
1790 DATA 11,03,07,0F,1E,3E,7E,FE,FE,C0,E0,F0,78,7C,7E,7F,7F,34,18, 4,16
1800 DATA 12,FF,FF,C1,DF,DF,C0,FF,FF,FF,FF,03,FB,FB,83,FF,FF,34,18, 4, 4
1810 DATA 13,41,E3,F7,FF,FF,F7,E3,41,82,C7,EF,FF,FF,EF,C7,82,32,18, 6, 4
1820 DATA 14,FF,7F,3F,0F,07,01,01,0F,FF,FE,FC,F0,E0,80,80,F0,22, 8,16, 8
1830 DATA 15,00,04,01,FF,FF,0F,40,00,20,00,80,FF,FF,F0,04,40,34,12, 4,10
1840 DATA 16,E0,FF,E0,AF,EF,E9,ED,EF,03,FF,02,3F,FF,FF,FE,FC,28,18,22,12
1850 DATA 17,7F,FE,FC,F9,FF,E7,CF,9F,FE,7F,3F,9F,FF,E7,F3,F9,26,10,12, 6
1860 DATA 18,AB,57,AB,57,AB,57,AB,57,EA,D5,EA,D5,EA,D5,EA,D5,22,16,16, 6
1870 DATA 19,D8,DF,F8,FB,F8,FB,DA,DB,3E,FE,3E,B6,B6,BE,3E,BE,32,18, 4, 4
1880 DATA 20,0F,27,70,FA,8A,FB,8A,8A,FF,FF,FF,3F,80,2F,AD,7D,34,10,24, 4
1890 DATA 21,00,00,03,03,03,03,00,00,00,00,C0,C0,C0,C0,00,00,22,14,16, 8
1900 DATA 22,AA,FF,C4,CC,C5,FF,FF,55,AA,FF,57,47,C7,FF,FF,55,32,14, 6, 8
1910 DATA 23,FF,F8,F8,FF,F9,F9,F9,FF,FF,9F,9F,9F,FF,1F,1F,FF,26,12,12,10
1920 DATA 24,C1,D9,DB,FF,FF,FE,FE,FE,FF,FF,80,C3,FF,EF,EF,EF,16,18, 4,10
1930 DATA 25,F8,F8,DF,DC,DC,DF,FA,FA,3E,3E,F7,37,37,37,3E,BE,26,18,12, 4
1940 DATA 26,FE,F7,F6,F0,F6,C7,FE,00,7F,E3,6F,0F,6F,EF,7F,00,34,16, 4, 4
1950 DATA 27,FF,E0,FF,A7,A7,FF,E0,FF,FF,07,FF,E5,E5,FF,07,FF,30,14, 8, 8
1951 DATA 28,3F,FF,A0,FF,FF,F3,3F,3F,FB,FB,0B,3F,3F,F3,3B,FF,24,18,14, 4
1960 DATA 29,FF,81,BD,BD,BD,BF,85,FD,BF,A1,FD,BD,BD,BD,81,FF,28,12,10,10
1970 DATA 30,7F,EF,FD,BF,F7,DF,FA,7F,FE,BF,EF,F7,7D,DF,FB,FE,34,16, 4, 6
1990 DATA 31,FB,FB,C3,F3,F3,C3,FF,C3,63,F3,7B,7F,7F,6F,67,63,34,18, 4, 4
2000 DATA -1
```

MZ-700/1500

★影さん，あなたはP88のユーザー？それともX1？77AV？エッ!?ユーザーの意味を知らないの!?（愛知県碧南市・蓑田清典）……【影：そうユーザーって。編：通訳します。そう言うなって。影：だから，もう。】

MZ-1500用

ユウジ
YUJI

★豊島　隆



遊びかた

あなたは，ユウジ君を動かして，アユミちゃんのおうちまでつれていってください。

ところが，道には石がゴロゴロ…。青い石は引けるけど，押すことはできません。また，赤い石は逆に，押せるけど，引くことはできません。

ユウジ君の操作はカーソル・キーです。もし，動けなくなったら，Ⓖキーを押してください。なお，5面まであります。

さあ，ユウジ君とアユミちゃんのハートの花を咲かせましょう。

プログラムについて

面データを作るのに苦労しました。データの圧縮の方法がよくわからなかったので，自分で考えた方法を使いました。

まず，空白0，石1と2，木3として，データを作り，それを二つ1組にして，アスキー・コードと照らし合わせ，それに対応する文字をデータにするという方法です。これなら，データの量は半分になります。



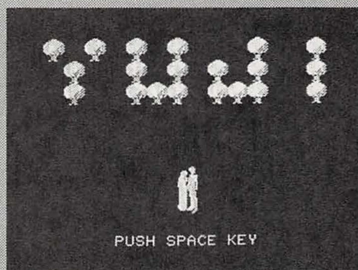
Dr.D：面データを独自の方法で作っているが，いい方法だ。この方法だと16種類までのキャラクターをデータにできる。
編：かなりデータの量を減らせますね。
Dr.D：それに，データの変換も楽なところがいい。ゲームについてだが，少々ありきたりなのが残念だ。がんばってゲームを作ってほしい。

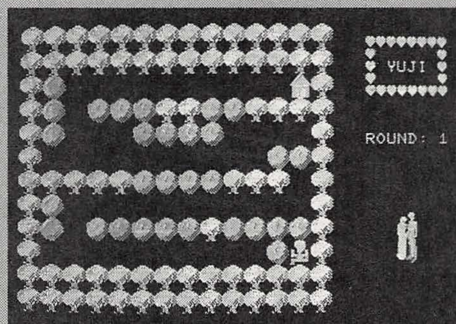


評…静かな編集部だこと(つぐ美)

by JIN

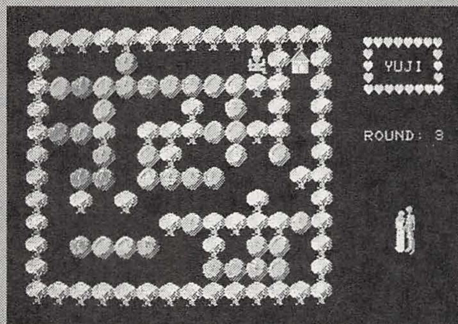
▶《写真1》タイトル画面　単純だけどこってるねー

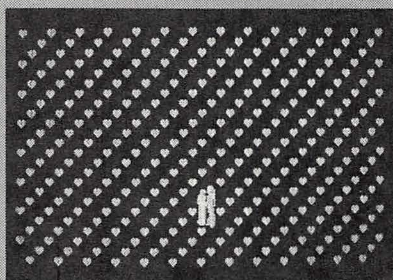




▲《写真2》1面。ユウジ君はうまくアユミちゃんの家に行けるか！

▼《写真3》3面です。青と赤の石の動かしかたがミソだよ





◀《写真4》クリアすると2人のまわりはハートでいっぱい！

★9月号の「ゲームプログラミングのためのＢＡＳＩＣ」のDr.Dのプログラムを見て感動しました。僕もあんなまとまったプログラムを作ってみたいです。(三重県松阪市・**浜口佐紀生12才**)……【**Dr.D：がんばるんだぞ。**】

YUJIのプログラム・リスト

```
10 CLR:CLS 3:INIT"CRT:I":MUSIC INIT:CONSOLE:PRTY 2:RO=1:M=1:POKE23666,0:TEMPO 7:
GOSUB210
20 GET A$:WAIT 99:QX=YX:QY=YY:IF A$="" THEN 90
30 IF Q=1 THEN Q=0 ELSE Q=1
40 IF A$="◘" THEN A=PEEK($D000+(YX-2)+YY*40):B=PEEK($D000+(YX+2)+YY*40):C=PEEK($
D000+(YX-4)+YY*40):FPRINT[YX,YY]0,0[YX,YY+1]0,0:QX=QX-2:GOTO  130
50 IF A$="◘" THEN A=PEEK($D000+(YX+2)+YY*40):B=PEEK($D000+(YX-2)+YY*40):C=PEEK($
D000+(YX+4)+YY*40):FPRINT[YX,YY]0,0[YX,YY+1]0,0:QX=QX+2:GOTO  130
60 IF A$="◘" THEN A=PEEK($D000+YX+(YY-2)*40):B=PEEK($D000+YX+(YY+2)*40):C=PEEK($
D000+YX+(YY-4)*40):FPRINT[YX,YY]0,0[YX,YY+1]0,0:QY=QY-2:GOTO  130
70 IF A$="◘" THEN A=PEEK($D000+YX+(YY+2)*40):B=PEEK($D000+YX+(YY-2)*40):C=PEEK($
D000+YX+(YY+4)*40):FPRINT[YX,YY]0,0[YX,YY+1]0,0:QY=QY+2:GOTO  130
80 IF A$="G" THEN CLS 3:MUSIC"T702R8C4DEFGECDEFGEF-G-A-BCDC8":WAIT 300:GOSUB 680
:GOTO 20
90 '
100 FPRINT[YX,YY]1+Q,3+Q[YX,YY+1]5+Q,7+Q
110 IF IX=YX AND IY=YY THEN 180
120 GOTO20
130 IF A<>0 AND C<>0 OR A=11 OR A=8  THEN GOTO 100
140 IF A=15 THEN CURSOR QX,QY:PRINT" ":FPRINT[QX,QY]0,0 [QX,QY+1]0,0:X=(QX-(YX-Q
X))/2:Y=(QY-(YY-QY))/2:GOSUB 800:MUSIC"T7G0FEDC"
150 WX=YX+(YX-QX):WY=YY+(YY-QY):IF B=8 THEN CURSOR WX,WY:PRINT" ":FPRINT[WX,WY]0
,0 [WX,WY+1]0,0:X=YX/2:Y=YY/2:GOSUB 810:MUSIC"T7C0DEFG"
160 YX=QX:YY=QY:GOTO 100
170 '-------CLEAR --------
180 CLS3:FPRINT[19,15]0,33[19,16]29,34[19,17]30,35[19,18]31,36[19,19]32,37
190 WAIT 200:MUSIC"T602+C1CDEFGAB+C3GC4":FOR I=1 TO 320:PRINT[3]"♥  ";:NEXT I
200 WAIT 500:RO=RO+1:CLS 3:GOSUB 680:GOTO20
210 '--------ｷｬﾗｸﾀｰ ﾃｲｷﾞ--------
220 RESTORE 250
230 FOR I=1 TO 37:READ A$:FONT$(2,I)=HEXCHR$(A$):NEXT I
240 '     0123456789ABCDEF 0123456789ABCDEF 0123456789ABCDEF
250 DATA 0000000303033333 070F0F0C07023333 070F0F0F07033333:'ﾕｳｼﾞ↓
260 DATA 000000F07073733 070F0F0007053733 070F0F0F07073733
270 DATA 000000F0E0E0ECCC E0F0F000F0B0ECCC E0F0F0F0F0F0ECCC
280 DATA 000000C0C0C0CCCC E0F0F030E040CCCC E0F0F0F0E0C0CCCC
290 DATA 313F3F033F3F3070 0134340000000000 313C3C0320100000
300 DATA 313F7F333F3F0000 0130000000000000 3138080310200000
310 DATA 8CFCFCCCFCFC0000 802C200000000000 8C3C20C008040000
320 DATA 8CFCFCC0FCFC0C0E 801C1C0000000000 8C1C1CC004080000:'ﾕｳｼﾞ↑
330 DATA 00000070C1830202 030F1F3F7F7FFFFF 0000070C18302020
340  DATA 0000000000000000 C0F0F8FCFAFCFAF5 0000000000000000
350  DATA 0000000000000000 FFFF7F7F3E150A01 0000000000000000
360  DATA 0000000000000000 FAF5EAD4A850A040 0000000000000000
370 DATA 030F1F3F7F7FFFFF 0000070C18302020 0000070C18302020
380  DATA C0F0F8FCFAFCFAF5 0000000000000000 0000000000000000
390  DATA FFFF7F7F3E150A01 0000000000000000 0000000000000000
400  DATA FAF5EAD4A850A040 0000000000000000 0000000000000000
410 DATA 000A182A50AA0010 000A102050800000 030F3F7FFFFFFFFF:'ｷ↓
420 DATA 0080100044000000 0080000000000000 C0F0FCFEFDFAEDDA
430 DATA 0100000402020204 0000000403030308 FE7F3B0400000000
440 DATA 0000000000000000 00000000C0C0C0E0 AD52B4A000000000:'ｷ↑
450 DATA 0001020408102000 0103070F1F3F7FFF 0001020408102000:'ｵｳﾁ↓
460 DATA 0000000000000000 80C0E0F0F8FCFEFF 0000000000000000
470 DATA 0001020707070700 3F3E3D3A3A3A3A3F 3F3F3F3F3F3F3F3F
480 DATA 0080C0E0E0E0E000 FCFC3C1C1C1C1CFC FCFCFCFCFCFCFCFC:'ｵｳﾁ↑
490 DATA 0000000000000000 0000000000000000 0000000000000000
500 DATA 0000000000000000 0000000000000000 0000000000000000
510 DATA 0000000000000000 0000000000000000 0000000000000000
520 DATA 0000000000000000 0000000000000000 0000000000000000
530 DATA 00000000C0C081C 000E1F1F1E3E7F7F 000E1F1F1E3E7F7F:'ｱﾕﾐ↓
540 DATA 3F7E7E7E7F3F3F3F 4800424263273920 7F7E7E7E7F3F3F3F
550 DATA 3F3F3F3F3F3F3F3F 2030100000000000 3F3F3F3F3F3F3F3F
560 DATA 3F3F7F7F3F1E0000 0000000000000000 3F3F7F7F3F1E0000:'ｱﾕﾐ↑
570 DATA 0000000000000000 000000000000387C 000000000000387C:'ﾕｳｼﾞ↓
580 DATA 001C18183F3F7F7F 7C3C1C180B030303 7C3C1C183F1B0303
590 DATA 7F7D7DFDFDFDFF7C 014041C101808300 417D41C181919310
600 DATA 3E3E3E3E1E1F1F1F 0000000000000000 0808283C0E080404
610 DATA 1F1F1F3F7BF3060C 0000000000000000 0404040400000000:'ﾕｳｼﾞ↑
620 '--------ﾀｲﾄﾙ--------
630 RESTORE640:C=17:FOR I=1 TO 20:READ X,Y:FPRINT[X,Y]C,C+1:FPRINT[X,Y+1]C+2,C+3
:WAIT45:NEXT I
640 DATA 6,4,10,4,8,6,8,8,14,4,14,6,14,8,16,8,18,8,18,6,18,4,26,4,26,6,26,8,24,8
,22,8,22,6,32,4,32,6,32,8
650 FPRINT[19,12]25,26[19,13]27,28[19,15]0,33[19,16]29,34[19,17]30,35[19,18]31,3
6[19,19]32,37
660 CURSOR 12,22:PRINT" PUSH SPACE KEY":GET A$:IF A$=" " THEN CLS 3:GOTO 680
670 GOTO 660
680 '--------ﾋｮｳｼﾞ--------
690 CURSOR31,1:PRINT[5]"♥♥♥♥♥♥♥♥◘◘◘◘◘◘◘◘◘♥◘◘♥◘◘♥◘◘♥♥♥♥♥♥♥♥◘◘♥◘◘♥◘◘♥◘◘◘◘◘◘YUJI"
700 CURSOR 31,9:PRINT[6]"ROUND:";RO:FPRINT[34,15]0,33[34,16]29,34[34,17]30,35[34
,18]31,36[34,19]32,37
710 '--------ﾒｲﾛ--------
720 IF RO>5 THEN 940
730 ON RO RESTORE 840,860,880,900,920
740 IF RO=11 THEN 1010
750 FOR Y=0 TO 11:READ A$:B$=ASCCHR$(A$):FOR X=0 TO 14:C$=MID$(B$,X+1,1):G=VAL(C
$)
760 ON G GOSUB790,790,800,810,820
770 NEXT X,Y
780 READ YX,YY,IX,IY:FPRINT[IX,IY]21,22[IX,IY+1]23,24:RETURN
790 RETURN
800 'ｲｼ1-:CURSOR X*2,Y*2:PRINT[0]"O";:FPRINT[X*2,Y*2]9,10[X*2,Y*2+1]11,12:RETURN
810 'ｲｼ2-:CURSOR X*2,Y*2:PRINT[0]"H";:FPRINT[X*2,Y*2]13,14[X*2,Y*2+1]15,16:RETUR
N
820 'ｷ---:CURSOR X*2,Y*2:PRINT[0]"K";:FPRINT[X*2,Y*2]17,18[X*2,Y*2+1]19,20:RETUR
N
830 '--------ﾒｲﾛ ﾃﾞｰﾀｰ--------
840 DATA UUUUUUU,UUUUUUU,T!!!!!%,T#3U3UU,T!#32!%,Q!!!!#5,UUS35U%,T!!!!!%
850 DATA T#33S35,R!!!!#%,UUUUUUU,UUUUUUU,24,18,24,4
860 DATA UUUUUUU,UUUUUUU,U4%%%%U,P!#%$#%,T%U5U!5,S33#!!U,T!%5E5E,T!%!%!%
870 DATA T!%%ASE,T!!!!$%,UUUUUUU,UUUUUUU,12,10,24,18
880 DATA UUUUUUU,R!1!!%%,T433DU%,R$!%#%%,S5%UDU%,R#$R$$%,R3$31!U,RRR!!R%
890 DATA R!!SUU5,R4C!Q4%,R!!!34%,UUUUUUU,20,2,24,2
900 DATA UUUUUUU,UUUUUUU,QQ!!!!%,Q%3D3C%,U%!!!#%,T#%#545,U##$!!%,T#$##5%
910 DATA U#!!!#%,R#$!S4E,UUUUUUU,UUUUUUU,6,4,2,4
920 DATA UUUUUUU,UUUUUUU,S!$$##%,RC##BC%,RAAD!#%,T#!#!#%,R4#!C3%,SB45$$%
930 DATA R2!S$!%,R4E2C!E,UUUUUUU,UUUUUUU,2,18,24,4
940 '--------END--------
950 CLS3
960 PRINT"◘◘◘◘◘"
970 PRINT[6]"
980 PRINT[6]"
990 PRINT[6]"
1000 PRINT[6]"
1010 PRINT[6]"
1020 MUSIC"T703R8C4DEFGECDEFGEF-G-A-BCDC8";"T702V13R8C6EGCEGFEDC8":MUSIC WAIT:CL
S3:END
```

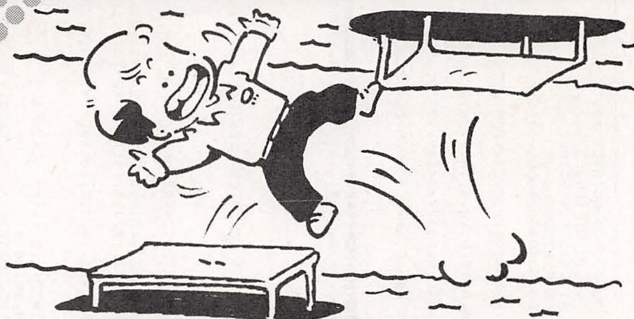


★　★　★

★僕はOFコーナーにハガキをだすのがはじめてなので，影さん，つぐ美さん，編さん，Dr.D，編集長に広いスペースをさしあげます。僕って本当に良い子だなー。(北海道虻田郡・**かずおくん13才**)……**【一同：どこが…。】**

MZ-80B/2000/2200/2500(80Bモード)用

PONG（ポン）



★亀田　健司

1. Story

体をきたえるために，トランポリンジム（そんなのあったかな？）にきたポン君は，中に入ってビックリ！なんと天井と地面が動いているではありませんか！

あせったポン君は，トランポリンを使って，いつかはたどりつくかもしれない出口目指してジャンプしながら進んで行ったのでした。

2. How to play !

ゲームがはじまると，地面と天井がスクロールして，ポン君（○）が下へ落ちていきます。そこで，4 6で左右にあやつり，うまくトランポリン（■）にはね返らせてください。

すると，ポン君は上へ向きを変えますので，これもうまくトランポリンではね返して…のくり返しです。なお，地面（▩）に当たるとゲーム・オーバーです。



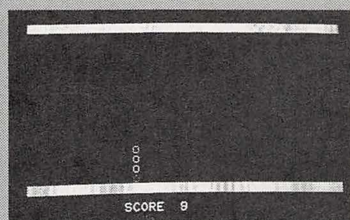
編：ショート・プログラムですね。

Dr.D：ふーむ，こういうプログラムは初心者には，もってこいだな。

編：すぐに打ち込んで遊べますからね。プログラムの勉強にもなるので，ぜひ解せきしてみてください。

Dr.D：ゲーム的にはちょっとむずかしいかな。

影：そりゃ，単に年のせいですよ。私なんか，それ，ふぎゃー，やられた。



▲《写真1》うまくトランポリンではね返らせてください



▲《写真2》地面に当たると，即ゲーム・オーバーだよ

PONGのプログラム・リスト

```
10 REM THE SHORT GAMES NO.3
20 U$=STRING$(CHR$(30),40):D$=U$:TEMPO 7
30 CONSOLE C40:PRINT CHR$(6)
40 X=20:Y=12:H=1
50 CURSOR 0,3:PRINT U$;
60 CURSOR 0,20:PRINT D$;
70 CURSOR X,Y:PRINT"o"
80 GET A$:VX=-((A$="4")*(X>0))+((A$="6")*(X<39))
90 IF CHARACTER$(X+VX,Y+H)=CHR$(30) THEN MUSIC"+A0":H=-H:SC=SC+1
100 IF CHARACTER$(X+VX,Y+H)=CHR$(31)THEN GOTO 200
105 CURSOR X,Y:PRINT" "
106 X=X+VX:Y=Y+H
107 CURSOR X,Y:PRINT"o"
110 GOSUB 300
120 U$=RIGHT$(U$+C$,40)
130 GOSUB 300
140 D$=LEFT$(C$+D$,40)
145 CURSOR 12,22:PRINT"SCORE ";SC
150 GOTO 50
200 CURSOR 12,12:PRINT"G A M E O V E R"
210 GET A$
220 IF A$<>" " THEN 210
230 RUN
300 REM *******
310 C=INT(RND(1)*2)+1
320 IF C=1 THEN C$=CHR$(31)
330 IF C=2 THEN C$=CHR$(30)
340 RETURN
```



by OZ

評…魔法のじゅうたんでもないし，いったいこれは…（一同）

★校歌♪ラジオーのせーいさく，ベーマガ，マーイコン，でんぱー，でんぱー，しんぶんしゃ！チャチャーチャチャーアチャーアチャ！ムヒ！（大阪府羽曳野市・ベーマガ小中学校々長13才）……【編：勉強もがんばろうぜー。】

MZ-2000/2200/2500(1Z001, G-RAM1, 2, 3)用

あした天気(てんき)に —涙編(なみだへん)—

★登坂　裕之



はじめに

このゲームは，ベーマガ85年2月から10月まで隔月で続いたマイコン絵本「あした天気に」をゲーム化したものです。

遊びかた

「あした天気に」の涙を集める場面です。八つある涙をビーカーに集めるという思考型リアルタイム・ゲームです。

赤いブロックを動かし涙の下にあるブロックに当てて，涙を落とします。赤いブロックは，押すと何かにぶつかるまで動きます。

悪魔をつぶすこともできますが，涙をつぶしたりしないでください。なお，悪魔をつぶすと卵になりますが，これはつぶせません。

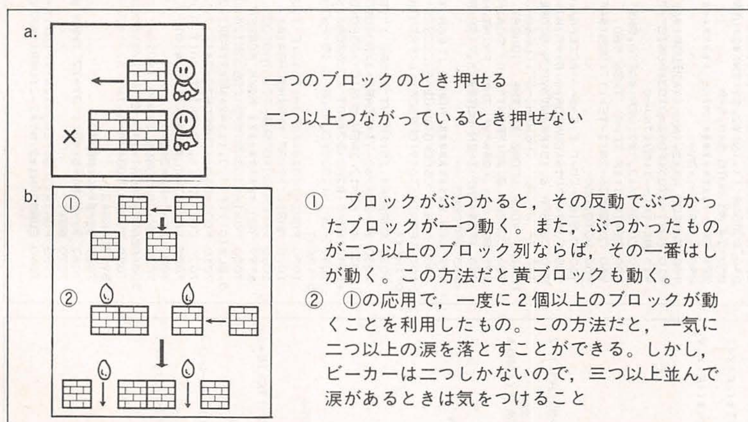
赤いブロックの動かしかたは特徴があるので**第1図**を見てください。

RUNさせると約1分後にデモになります。20155行のREMを取ると，1～9のキーを押すことで，その面からはじめることができます。ゲーム画面がでてきたら，何かキーを押してください。音楽がなって，ゲーム・スタートです。

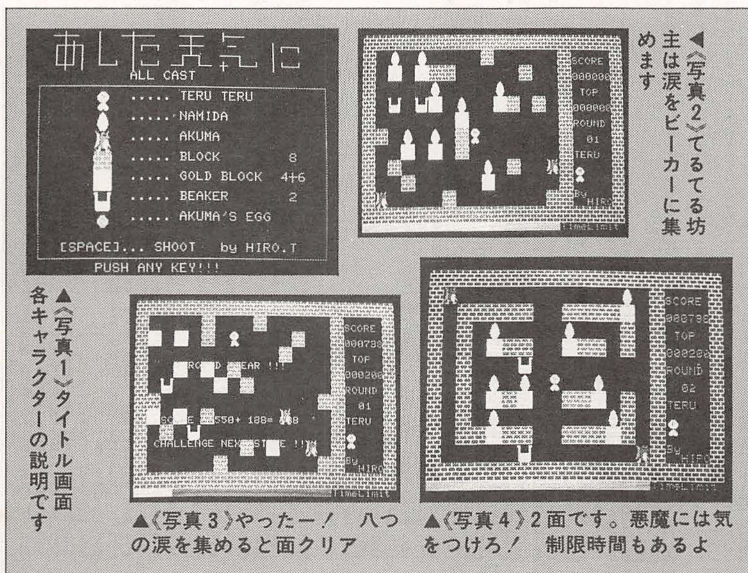
なお，黄色いブロックは直接押せません。悪魔は四方囲んでしまうとそれ以後道を開けても動きません。

キー操作は[8][2][4][6]で上下左右で，スペース・キーでブロックを押します。涙をビーカーに入れると50点，悪魔をつぶすと100点，面クリアで残りタイムがボーナスで入ります。5,000点で1匹増えます。

また，悪魔につかまったり，涙を壊したりすると1匹減り，全滅するとゲーム・オーバーです。11面まで用意し



《第1図》ブロックの動かしかた



▲《写真1》タイトル画面各キャラクターの説明です

▲《写真2》てるてる坊主は涙をビーカーに集めます

▲《写真3》やったー！　八つの涙を集めると面クリア

▲《写真4》2面です。悪魔には気をつけろ！　制限時間もあるよ



編：ベーマガの連載記事のゲーム化ですね。

Dr.D：リストはかなり長いが，それだけのことはあるだろう。じっくり入力してくれ。

編：マップデータの格納のしかたがおもしろいですね。

Dr.D：そうだな。ただ逆に見にくいんじゃないかな。

編：そうですね。

MZ-2000

★"カゲ サン"⏎と入力すると暴走するのは僕のFRだけだろうか!?また，"ツグミ　サン"⏎とすると喜ぶのはなぜだろう？(山口県阿武郡・日本武尊命15才)……【影：ただFRを持ってるってこと言いたいだけだろ。】

てありますが，11面をクリアするとファンファーレが鳴ってゲーム・オーバーです。

プログラムについて

かなり長くなってしまいました。苦労した点は，敵の動きです。確実性をもたせるとむずかしくなり過ぎてしまい，まったくの乱数だと変な動きをしてしまいます。そこで，自分が進める方向を捜して，乱数で進む方向を決めています。

よって，むやみにバックしなくなり，本道ではそのとおり進んでいきます。

なお，データはすべて16進で書かれているので，はじめのデータ読み込みで1分間もかかっているのだと思います。

あした天気に一涙編一のプログラム・リスト

```
1 REM ************************************
2 REM *  ｱｼﾀ ﾃﾝｷ ﾆ ...  made by HIRO.T    *
3 REM * 1986/02/08 FOR MZ-2000/2200/2500  *
4 REM *          G-RAM 1,2,3              *
5 REM ************************************
6 CLR:CONSOLE C40,GN,S0,24:OUT@$F5,4:TEMPO7
10 LIMIT$AF69:DIM TE$(3),TD$(3),BL$(1),KA$(1),TX(1),TY(1),MX(1),MY(1),AF(1), F(
19,13)
15 CURSOR 1,10:PRINT"WAIT A MOMENT !!! (FOR ABOUT 1 MINITS)":GOSUB9000
20 HI=0
25 SC=0:TU=0:RO=1:TE=3:GRAPH I1CI2CI3CO123:PRINTCHR$(6);:GOSUB20000
30 GRAPH OO:GOSUB 7000
31 CURSOR 15,12:PRINT"READY ?        ":MUSIC"CODEFG"
32 GETG$:IFG$="" THEN 32
35 CURSOR 15,12:PRINTSPACE$(7):CURSORX*2,Y*2:USR($AF70,TE$(0))
38 MUSIC"B4R0B4R0B4R0B4R0B6AB4R0B4R0B4R0A4#F6R5E7#F4R0#F4B6R0A4R0A4R0B4R0B4R0B4
AB6R5"
39 REM ********** TERU MOVE ********************************
40 IF TI-INT(TI/4)*4=0 THEN BLINE 239-TI/4,192,239-TI/4,199
41 TI=TI+1:IF TI=957 THEN 910
43 POKE$952,0:GET K$:POKE$952,166
45 IF NA=8 THEN 1000
50 IF K$=" " GOSUB 500:GOTO 100
55 IF K$="" THEN 100
60 XX=((K$="4")*(X-1>0)*((F(X-1,Y)=0)+(F(X-1,Y)=5)))-((K$="6")*(X+1<15)*((F(X+1
,Y)=0)+(F(X+1,Y)=5)))
70 YY=((K$="8")*(Y-1>0)*((F(X,Y-1)=0)+(F(X,Y-1)=5)))-((K$="2")*(Y+1<11)*((F(X,Y
+1)=0)+(F(X,Y+1)=5)))
80 IF (F(X+XX,Y+YY)=5) THEN ON SGN(F(X+XX*2,Y+YY*2))+1 GOTO 220,230
86 CURSORX*2,Y*2:USR($AF70,CL$):F(X,Y)=0
88 MU=ABS(VAL(K$)/2-1):X=X+XX:Y=Y+YY
90 CURSORX*2,Y*2:USR($AF70,TE$(MU)):F(X,Y)=1
99 REM ********** AKUMA MOVE ********************************
100 AN=TI-INT(TI/2)*2
102 IF AF(AN) THEN AF(AN)=AF(AN)-1:GOTO40
105 F(TX(AN),TY(AN))=0:CURSOR TX(AN)*2,TY(AN)*2:USR($AF70,CL$)
110 S=-(F(TX(AN)+MX(AN),TY(AN)+MY(AN))-2<0)-2*(F(TX(AN)-MY(AN),TY(AN)+MX(AN))-2
<0)-4*(F(TX(AN)+MY(AN),TY(AN)-MX(AN))-2<0)
120 RN=RND(1)*(SGN(S-7)+3)+1:ON S+1 GOSUB 140,210,150,170,160,180,190,200
130 TX(AN)=TX(AN)+MX(AN):TY(AN)=TY(AN)+MY(AN):F(TX(AN),TY(AN))=4:CURSOR TX(AN)*
2,TY(AN)*2:USR($AF70,AK$)
132 IF (X=TX(AN))*(Y=TY(AN)) THEN 910
135 GOTO40
140 IF F(TX(AN)-MX(AN),TY(AN)-MY(AN))<>0 THEN MX(AN)=0:MY(AN)=0:RETURN
145 MX(AN)=-MX(AN):MY(AN)=-MY(AN):RETURN
150 SP=MX(AN):MX(AN)=-MY(AN):MY(AN)=SP:RETURN
160 SP=MX(AN):MX(AN)=MY(AN):MY(AN)=-SP:RETURN
170 ON RN GOTO 210,150
180 ON RN GOTO 210,160
190 ON RN GOTO 150,160
200 ON RN GOTO 210,150,160
210 RETURN
219 REM ************ BEAKER MOVE ********************************
220 F(X+XX*2,Y+YY*2)=5:CURSOR2*(X+XX*2),2*(Y+YY*2):USR($AF70,BE$):GOTO86
230 F(X,Y)=5:CURSOR X*2,Y*2:USR($AF70,BE$):GOTO88
299 REM ********** PRINT SCORE ******************************
300 IF (SC>=5000)*(TU=0) THEN TU=1:MUSIC "+C1R0+D1R0+E1R0+C1R0+D1R0+E1":TE=TE+1
:CURSOR 32+2*(TE-2),17:USR($AF70,TE$(0))
310 CURSOR32,5:PRINTRIGHT$("00000"+STR$(SC),6):RETURN
469 REM ********** SUBLUCHINE ******************************
470 CURSOR (BX-UX)*2,(BY-UY)*2:USR($AF70,CL$):HB=F(BX-UX,BY-UY):F(BX-UX,BY-UY)=
0
480 CURSOR BX*2,BY*2:USR($AF70,BL$(SGN(HB-2))):F(BX,BY)=HB:RETURN
490 HA=K*(F(BX,BY)<>2)+(BX>14)+(BX<1)+(BY>10)+(BY<1)-((F(ABS(BX+UX),BY)<>0)*(F(
BX,ABS(BY+UY))<>0))*K:K=1:RETURN
499 REM ********** BLOCK MOVE ********************************
500 IF (MU=0)+(MU=3) THEN UY=-SGN(MU-1):GOTO520
510 UX=2*MU-3
520 BX=X+UX:BY=Y+UY
530 GOSUB490:IF HA THEN 620
535 IF F(BX,BY)=6 THEN 620
540 MUSIC"+#B0":BX=BX+UX:BY=BY+UY
550 IF F(BX,BY)=0 THEN GOSUB470:GOTO540
555 MO=1:ON F(BX,BY) GOTO 620,560,890,800,620,560,620
559 REM ********** AFETR BLOCK MOVE **************************
560 BX=BX+UX:BY=BY+UY
570 K=0:BX=ABS(BX):BY=ABS(BY):GOSUB490:IF HA THEN 620
580 MO=2:ON F(BX,BY)+1 GOTO 590,620,560,890,800,620,560,620
590 GOSUB470
595 IF F(BX-UX,BY-1)=3 THEN 700
600 BX=BX+UX:BY=BY+UY:K=0:GOSUB490:IF HA THEN 620
610 ON (F(BX,BY))+1 GOTO 620,620,630,620,620,620,630,620
620 UX=0:UY=0:RETURN
630 GOTO560
699 REM ********** FELLEN  NAMIDA ******************************
700 NX=BX-UX:NY=BY-1:F(NX,NY)=0
710 NY=NY+1:ON (F(NX,NY))+1 GOTO720,900,900,900,900,730,900,900
720 CURSOR NX*2,(NY-1)*2:USR($AF70,CL$):CURSORNX*2,NY*2:USR($AF70,NA$):MUSIC"+C
O":GOTO710
730 CURSOR NX*2,(NY-1)*2:USR($AF70,CL$):MUSIC"-DO":NA=NA+1
740 SC=SC+50:GOSUB300:GOTO600
799 REM ********** ATTACK AKUMA ******************************
800 GOSUB470:MUSIC"CO-B":SC=SC+100:GOSUB300
801 IF (BX=TX(0))*(BY=TY(0)) THEN TN=0:GOTO810
802 TN=1
810 TX(TN)=INT(RND(1)*14)+1:TY(TN)=INT(RND(1)*10)+1
815 IF F(TX(TN),TY(TN))<>0 THEN 810
820 MX(TN)=-1:MY(TN)=0
830 AF(TN)=50:F(TX(TN),TY(TN))=7
840 CURSOR TX(TN)*2,TY(TN)*2:USR($AF70,AT$)
850 ON MO GOTO 540,595
889 REM ********** MISS ****************************************
890 NX=BX:NY=BY+1
900 CURSOR NX*2,(NY-1)*2:USR($AF70,BN$):MUSIC"C5-A-F-E-C"
910 FORI=1TO3:FORJ=0TO3:MUSIC"-C3R1":CURSORX*2,Y*2:USR($AF70,TD$(J)):NEXTJ,I
915 MX(TN)=-1:MY(TN)=0
920 CURSORX*2,Y*2:USR($AF70,BN$):MUSIC"+#B1+G+E+CGEC-G-E-C"
930 TE=TE-1:IF TE=0  THEN 960
940 CURSOR36-2*(3-TE),17:USR($AF70,CL$)
950 GOTO1050
960 MUSIC"-CO-D-E-F-G-A-BCDEFGAB+C+D5R0+D5R0+D3R0+D5+F5+E3R0+E5+D3R0+D4+#C5+D7"
965 FORI=1TO16:CURSOR10,8:PRINTRIGHT$("GAME IS OVER !!!",I);:MUSIC"COE":NEXT
970 CURSOR 6,15:PRINT"YOUR SCORE IS :";SC
975 IF HI<SC  THEN HI=SC:CURSOR32,9:PRINTRIGHT$("00000"+STR$(HI),6):CURSOR 3,18
:PRINT"YOUR SCORE IS THE HIGHEST !!!"
980 CURSOR 8,20:PRINT"PLAY AGAIN (Y/N)
985 GET G$:IFG$="Y" THEN PRINTCHR$(6):GOTO25
990 IFG$="N" THEN OUT@$F5,7:GRAPH I1CI2CI3C:PRINTCHR$(6);:END
995 GOTO985
999 REM ********** ROUND CLEAR ******************************
1000 MUSIC"C3DEFGAB+CBAGFEDCEG5"
1010 FORI=1TO19:CURSOR6,8:PRINTRIGHT$(STR$(RO)+" ROUND CLEAR !!! ",I);:MUSIC"+E
O":NEXT
1020 CURSOR4,15:PRINT"SCORE :";SC;"+";960-TI;"=";SC+960-TI
1030 SC=SC+960-TI:RO=RO+1:GOSUB300
1035 IF RO=12 THEN MUSIC"+G5R0+G2R0+G2R0+G2R0+G5R0+G2R0+G2R0+G2+A5R0+A2R0+A2+A2
+B5R0+B2R0+B2R0+B2+#B7":CURSOR6,5:PRINT"YOU AER SO GREAT !!!":GOTO980
1040 FORI=1TO25:CURSOR 3,18:PRINTLEFT$("CHALLENGE NEXT STAGE !!!!",I);:MUSIC" E
O":NEXT
1050 FORI=1TO14:FORJ=1TO10:F(I,J)=0:NEXTJ,I
1070 MUSIC"R9RRR":PRINTCHR$(6)
1080 GRAPH OO:GOSUB 7020:GOTO31
6999 REM ********** MAKE SCREEN ******************************
7000 FORI=0TO38STEP2:CURSORI,0:USR($AF70,BL$(0)):F(I/2,0)=2:CURSORI,22:USR($AF7
0,BL$(0)):F(I/2,11)=2:NEXT:FORI=2TO21STEP2:CURSOR38,I:USR($AF70,BL$(0)):NEXT
7010 FORI=0TO1:CURSOR32+2*I,17:USR($AF70,TE$(0)):NEXTI
7020 CURSOR 15,12:PRINT"WAIT A MOMENT !"
7025 KA$(0)=CL$:KA$(1)=BL$(0)
7030 BX=0:BY=2:B=0
7040 ON RO GOSUB 11000,11020,11040,11060,11080,11100,11120,11140,11160,11180,11
200:READM$:FORI=1TOLEN(M$)/2:GOSUB8500
7050 FORJ=1TO8:KA=A-INT(A/2)*2:A=INT(A/2):CURSORBX,BY:USR($AF70,KA$(KA)):F(BX/2
,BY/2)=KA*2
7060 BX=BX+2:NEXTJ
7062 BX=B:BY=BY+2:IFBY=22 THEN BY=2:BX=16:B=16
7070 NEXT
7080 FORI=1TO8:READNX,NY:F(NX,NY)=3:CURSORNX*2,NY*2:USR($AF70,NA$)
7090 CURSORNX*2,NY*2+2:USR($AF70,BL$(1)):F(NX,NY+1)=6:NEXT
```

★9月号の「パソコン・レクチャー」のつぐ美さんは，「プロジェクトA子」のB子のコスチュームだなあ。とすると，あのダイタンなパワードスーツ姿も…。（長崎県西彼杵郡・**エイジ14才**）……**【つぐ美：今月はほらね。】**

最後に

本当に長いプログラムでルールも少し複雑なのですが，その分いろいろなテクニック(二つまとめて涙を落とす。ブロックを一つずつ動かすなど）があるので，なかなかおもしろいと思います。書き忘れましたが，ビーカーは普通に押すことができ，唯一思いどおりに動かせるものなので，有効に利用してください。たとえば，赤いブロックを思うところに移動させたり，悪魔を閉じ込めたりするなどです。

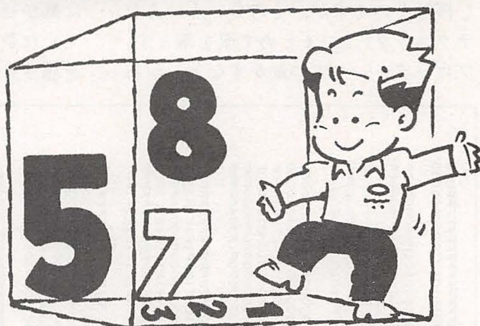
また，ビーカーはクッションの役目もするので気をつけてください。あきた人はぜひオリジナルの面を作って遊んでください。

```
 7100 FOR I=0TO1:READTX(I),TY(I):F(TX(I),TY(I))=4:CURSORTX(I)*2,TY(I)*2:USR($AF7
0,AK$):NEXT I
 7110 FORI=1TO2:READNX,NY:F(NX,NY)=5:CURSORNX*2,NY*2:USR($AF70,BE$):NEXT
 7120 FORI=0 TO 1:MX(I)=-1:MY(I)=0:AF(I)=0:NEXT
 7130 K=1:NA=0:TI=0:UX=0:UY=0:X=8:Y=6:F(X,Y)=1
 7140 FORI=2TO3:OUT@$F7,I:FORJ=192TO199:LINE0,J,239,J:NEXTJ,I
 7150 GRAPH O123
 7170 CURSOR32,3:PRINT"SCORE":CURSOR32,5:PRINTRIGHT$("00000"+STR$(SC),6):CURSOR3
3,7:PRINT"TOP":CURSOR32,9:PRINTRIGHT$("00000"+STR$(HI),6)
 7180 CURSOR32,11:PRINT"ROUND":CURSOR34,13:PRINTRIGHT$("0"+STR$(RD),2)
 7190 CURSOR32,15:PRINT"TERU":CURSOR32,20:PRINT"By";CHR$(1);"HIRO"
 7200 CURSOR 30,24:PRINT"TimeLimit";:RETURN
 8499 REM ********** 16→10 CONVERTER ******************************
 8500 A$=MID$(M$,I*2-1,2)
 8510 USR($F000,A$):A=PEEK($F00F)
 8520 RETURN
 8999 REM ********** PUT DATA ***********************************
 9000 POKE$F000,$CD:POKE$F001,$23:POKE$F002,$06:POKE$F003,$32:POKE$F004,$0F:POKE
$F005,$F0:POKE$F006,$C9
 9005 RESTORE:AD=44911
 9008 FORJ=1TO7:READM$:FORI=1TOLEN(M$)/2:GOSUB8500:AD=AD+1:POKE AD,A:NEXTI,J
 9010 FORL=0TO3:FORJ=1TO6:READM$:FORI=1TOLEN(M$)/2:GOSUB8500:TE$(L)=TE$(L)+CHR$(
A):NEXTI,J,L
 9020 FORJ=1TO6:READM$:FORI=1TOLEN(M$)/2:GOSUB8500:NA$=NA$+CHR$(A):NEXTI,J
 9030 FORJ=1TO6:READM$:FORI=1TOLEN(M$)/2:GOSUB8500:BL$(0)=BL$(0)+CHR$(A):NEXTI,J
 9040 FORJ=1TO6:READM$:FORI=1TOLEN(M$)/2:GOSUB8500:AK$=AK$+CHR$(A):NEXTI,J
 9050 FORJ=1TO6:READM$:FORI=1TOLEN(M$)/2:GOSUB8500:BE$=BE$+CHR$(A):NEXTI,J
 9060 FORJ=1TO6:READM$:FORI=1TOLEN(M$)/2:GOSUB8500:BN$=BN$+CHR$(A):NEXTI,J
 9070 BL$(1)=LEFT$(BL$(0),128)+MID$(BL$(0),65,64)
 9080 AT$=STRING$(CHR$(0),128):FORJ=1TO2:READM$:FORI=1TOLEN(M$)/2:GOSUB8500:AT$=
AT$+CHR$(A):NEXTI,J
 9090 TD$(0)=TE$(0):TD$(1)=TE$(1):TD$(2)=TE$(3):TD$(3)=TE$(2)
 9100 CL$=STRING$(CHR$(0),192):RETURN
 9998 REM ********** DATA *****************************************
 9999 REM ////////// MACINE DATA //////////
 10000 DATA 3E01D3F7F5CD80AFF1FE03C83CC372AFDBE8CBFFCBB7D3E8
 10010 DATA D5ED4BD11104118002218OBD1910FDCB20CB2109D1E50610
 10020 DATA 1A7713D511500019D110F5E123E50610
 10030 DATA 1A7713D511500019D110F5E123E50610
 10040 DATA 1A7713D511500019D110F5E123E50610
 10050 DATA 1A7713D511500019D110F5E1
 10060 DATA DBE8CBF7D3E8C9
 10069 REM////////// TERU F //////////
 10070 DATA 00000000C0C00000000000000080800000F0FC9F9F9FFFFFFC00F0FCFFFFFF00
 10080 DATA 000F3FF9F9F9FFFF3F000F3FFFFFFF000000000030303000000000000010100
 10090 DATA 00000000C0C00000000000000080800000F0FC9F9F9FFFFFFCF0F0FCFFFFFF3E
 10100 DATA 000F3FF9F9F9FFFF3F0F0F3BF7CFFF7C000000000303030000000000000010100
 10110 DATA 00000000C0C00000000000000080800000F0FC9F9F9FFFFFFC00F0FCFFFFFF3E
 10120 DATA 000F3FF9F9F9FFFF3F000F3FFFFFFF7C000000000303030000000000000010100
 10129 REM////////// TERU R //////////
 10130 DATA 00000000C0C0000000000000000000000F0FC676767FFFFFC00F0FCFCFCC000
 10140 DATA 000F3FFEFEFEFFFF3F000F3FFFFF070000000000030303000000000000030E00
 10150 DATA 00000000C0C0000000000000000000000F0FC676767FFFFFCF0F0FCFCFCFF3F
 10160 DATA 000F3FFEFEFEFFFF3F0F0F3FFFFFFFF8000000000303030000000000000030F01
 10170 DATA 00000000C0C0000000000000000000000F0FC676767FFFFFC00F0FCFCFCFF3F
 10180 DATA 000F3FFEFEFEFFFF3F000F3FFFFFFFF8000000000303030000000000000030F01
 10189 REM////////// TERU L //////////
 10190 DATA 00000000C0C000000000000000C0700000F0FC7F7F7FFFFFFC00F0FCFFFFE000
 10200 DATA 000F3FE6E6E6FFFF3F000F3F3F3F0300000000000303030000000000000000000
 10210 DATA 00000000C0C000000000000000C0F08000F0FC7F7F7FFFFFFCF0F0FCFFFFFF1F
 10220 DATA 000F3FE6E6E6FFFF3F0F0F3F3F3FFFFC00000000030303000000000000000000
 10230 DATA 00000000C0C000000000000000C0F08000F0FC7F7F7FFFFFFC00F0FCFFFFFF1F
 10240 DATA 000F3FE6E6E6FFFF3F000F3F3F3FFFFC00000000030303000000000000000000
 10249 REM////////// TERU B //////////
 10250 DATA 00000000C0C00000000000000080800000F0FCFFFFFFFFFFFFC00F0FCFFFFC130
 10260 DATA 000F3FFFFFFFFFFF3F000F3FFFFF830C0000000000303030000000000000010100
 10270 DATA 00000000C0C00000000000000080800000F0DCEFF7EFFFFFFCF0F0DCE7FBFF3E
 10280 DATA 000F3FFFFFFFFFFF3F0F0F3FFFFFFF7C000000000303030000000000000010100
 10290 DATA 00000000C0C00000000000000080800000F0FCFFFFFFFFFFFFC00F0FCFFFFFF0E
 10300 DATA 000F3FFFFFFFFFFF3F000F3FFFFFFF70000000000303030000000000000010100
 10309 REM////////// NAMIDA //////////
 10310 DATA 00000000000000808080C0C00000000000080E0FCFCFEFEFFFFFFFFFFFFFFFCF8
 10320 DATA 0001071F1F7F7FFFFFFFFFFFFFFF3F1F00000000000000010101030300000000
 10330 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000606061C30F000
 10340 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
 10350 DATA 00000000000000808080C0C00000000000080E0FCFCFEFEFFFFFFFFFFFFFFFCF8
 10360 DATA 0001071F1F7F7FFFFFFFFFFFFFFF3F1F00000000000000010101030300000000
 10369 REM////////// BLOCK //////////
 10370 DATA 808080FF010101FF808080FF010101FF010101FF808080FF010101FF808080FF
 10380 DATA 808080FF010101FF808080FF010101FF010101FF808080FF010101FF808080FF
 10390 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
 10400 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF
 10410 DATA 808080FF010101FF808080FF010101FF010101FF808080FF010101FF808080FF
 10420 DATA 808080FF010101FF808080FF010101FF010101FF808080FF010101FF808080FF
 10429 REM////////// AKUMA //////////
 10430 DATA 000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000E0E0000
 10440 DATA 0000000000000387CFEFEFEFCF8000000000000000000000000000001000101000
 10450 DATA 0000000000000000000000000000090F000C0F0F8FCFCF0FCFCFCFCFCFEFE0F0F
 10460 DATA 00071FC0FFFF3F3F7FFFFFFFFFFFE0E000000000070F000000000001000101090F
 10470 DATA 0CF8E0E0E0E0E0E0F0F8F8FC1E0290F000000307030 30F0303030300000000F0F
 10480 DATA 0080E000000C0F8FCFEFEFE7C78E0E006030101000001030707 0F1F3840090F
 10489 REM////////// BEAKER //////////
 10490 DATA 007E7E78787878F8F8F8F8F8F8E000000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF
 10500 DATA 0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF007E7E1E1E1E1E1E1F1F1F1F1F1F1F07
 10510 DATA 007E7E787878787878787878F8F8E0000000000000000000000000000001FFFF
 10520 DATA 00000000000000000000000000080FFFF007E7E1E1E1E1E1E1E1E1E1E1F1F07
 10530 DATA 007E7E78787878F8F8F8F8F8F8E000000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF
 10540 DATA 0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF007E7E1E1E1E1E1E1F1F1F1F1F1F1F07
 10549 REM////////// BROKEN NAMIDA //////////
 10550 DATA 000006006004082843C78F0F0C0C0C0000080000000000081C3EFFFFFFFFFF
 10560 DATA 000001000000001010387EFFFFFFFFFF0000000CC000048243793D1F1F070707
 10570 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000
 10580 DATA 00000000000000000000000000C03C000000000000000000000000000002010000
 10590 DATA 000006006004082843C78F0F0C0C0C0000080000000000081C3EFFFFFFFFFF
 10600 DATA 000001000000001010387EFFFFFFFFFF0000000CC000048243793D1F1F070707
 10609 REM////////// AKUMA'S EGG  //////////
 10610 DATA 000000000000C0C0C0C00000000000000000000F0FCFFFFFFFFFFFFFFCF0000000
 10620 DATA 0000000F3FFFFFFFFFFFFFF3F0F000000000000000000003030303000000000000
 10999 REM////////// MAP DATA //////////
 11000 RESTORE11000:RETURN:DATA01750121B183A9050941829080AC8080808882C0
 11010 DATA2,1,4,1,5,3,10,3,7,4,3,6,5,6,9,8,1,10,14,8,2,4,4,4
 11020 RESTORE11020:RETURN:DATA017D0575050575057D0180BEA0AE8080AEA0BE80
 11030 DATA13,1,4,3,9,3,4,6,6,6,11,6,4,8,12,8,1,1,14,10,6,10,6,5
 11040 RESTORE11040:RETURN:DATA013D45453D054501011188809CA2828282A29C80
 11050 DATA2,1,5,1,11,2,9,3,13,3,4,4,13,7,10,8,1,1,14,1,1,10,7,10
 11060 RESTORE11060:RETURN:DATA01414563514953654101808080A0C68A92CAA68282
 11070 DATA6,1,13,2,5,3,9,3,12,5,4,6,5,7,10,7,1,1,14,1,5,10,12,10
 11080 RESTORE11080:RETURN:DATA09017D05053D0585010190B0C2E6DAC2C2C28084
 11090 DATA2,2,4,2,6,2,9,2,10,3,11,4,4,5,7,7,1,1,14,10,4,10,11,10
 11100 RESTORE11100:RETURN:DATA010B0B0B0575557151518285818284D4D3D0D0F0
 11110 DATA3,1,8,1,9,3,2,4,5,5,12,5,9,6,5,7,14,1,1,10,2,10,9,10
 11120 RESTORE11120:RETURN:DATA018D8951215189 8D012184A1B8A0A4A0P0A1F880
 11130 DATA8,1,11,2,6,3,4,3,5,4,2,7,8,7,11,8,5,7,14,7,1,10,9,10
 11140 RESTORE11140:RETURN:DATA0115151D5555414141018385B385A5D0D0D0A080
 11150 DATA2,1,4,1,9,2,3,3,10,3,6,4,12,5,13,8,1,1,14,5,3,10,7,6
 11160 RESTORE11160:RETURN:DATA01456D5555450101015 3A280808 09F8884829FA0
 11170 DATA2,1,6,1,4,3,8,4,11,4,10,6,9,7,8,8,5,10,14,10,3,8,13,6
 11180 RESTORE11180:RETURN:DATA19013D215139551111018094A28894A2DD949C80
 11190 DATA10,1,3,2,10,4,3,5,5,5,2,6,13,5,11,8,1,1,14,5,2,10,13,10
 11200 RESTORE11200:RETURN:DATA2101BD85859D8585BD01848094B5D5D6D6B69480
 11210 DATA4,2,10,2,8,3,13,3,3,5,9,5,13,7,5,8,1,1,14,1,5,10,11,10
 20000 PRINT"     ┼  │ ─┼─   ┬─  ├─        "
 20010 PRINT"     ┼┼┼ │  │┌┐  ─┼─   ─   │┌┐"
 20020 PRINT"     │││ │  │    ┌┴┐  ──┐  │ "
 20030 PRINT"     ┴┴│ └─ │└┘ ─┘ └─┼ └─┘ │└┘"
 20040 PRINTTAB(14);"ALL CAST"
 20050 GRAPH I2:LINE 28,44,300,44,300,180,28,180,28,44
 20060 CURSOR 10,6:USR($AF70,TE$(0)):PRINTTAB(14);"..... TERU TERU":MUSIC"C5"
 20070 CURSOR 10,8:USR($AF70,NA$):PRINTTAB(14);"..... NAMIDA":MUSIC"D5"
 20080 CURSOR 10,10:USR($AF70,AK$):PRINTTAB(14);"..... AKUMA":MUSIC"E5"
 20090 CURSOR 10,12:USR($AF70,BL$(0)):PRINTTAB(14);"..... BLOCK        8":MUSIC"
F5"
 20100 CURSOR 10,14:USR($AF70,BL$(1)):PRINTTAB(14);"..... GOLD BLOCK  4+6":MUSIC
"G5"
 20110 CURSOR 10,16:USR($AF70,BE$):PRINTTAB(14);"..... BEAKER       2":MUSIC"A5"
 20120 CURSOR 10,18:USR($AF70,AT$):PRINTTAB(14);"..... AKUMA'S EGG":MUSIC"B5"
 20130 CURSOR  6,21:PRINT"[SPACE]... SHOOT   by HIRO.T ":MUSIC"+C5"
 20140 CURSOR10,23:PRINT"PUSH ANY KEY!!!"
 20150 GETG$:IFG$="" THEN 20150
 20155 REM IF (ASC(G$)>48)*(ASC(G$)<58) THEN RO=VAL(G$)
 20160 GRAPH I1CI2CI3C:PRINTCHR$(6):RETURN
```

★すっきりコーナー：やい！2－5の柳田，その席のうしろの衣川，成績がいいからっていばるな。そのうしろの僕がかわいそうだ。影さんも言ってやって。(埼玉県幸手町・**安部和樹13才**)……【**影：おい安部！おまえもがんばれ！**】

MZ-2200/2500(1Z002)用

パル
PULE



★鈴木　幹也

●やる前に

これは一筆書きのようなゲームで，6×6のマスを順番どおりに埋めていくように進んで，ゴールに行ってください。

しかし，そこらへんにある一筆書きのゲームとは少しちがいます。

●やりかた

RUNして〝PULE〟がでたら何かキーを押してください。タイトルのでる時間をなくしたい場合はスペース・キーをずっと押していてください。

ピンポンを[2][4][6][8]のキーで動かして，マスのところどころにある数字はちょうどその数で通ってください。画面の右にある〝アルクカズ〟の数字は歩数なので，その数でゴールしてください。もし壁や箱，ちがう数にぶつかると画面右下のピンポンが一つずつ減ります。

すべてのマスを通らないで，ぬり残しでゴールの場合はもう一度やり直しです。

●キャラクター

✚字のマークのあるマスは何回でも通れます。3，4面にあるマスの中の四角の数が四つの場合偶数で，九つのときは奇数で通ってください。

ゴールの場所はドアがあるマスです。

●GAME OVER

画面の右にある〝ジカン〟が「5：00」になるか，ぶつかってばかりいて，ピンポンがなくなったときか，壁や箱などに[G]キーを押すとゲーム・オーバーです。

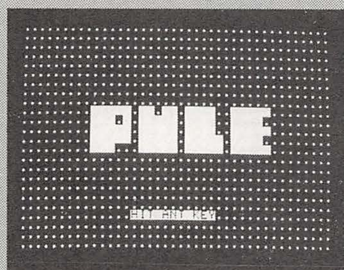
●その他

BGMが二つあるので，それを捜してください。ちょっと休むときにはスペース・キーを押すと，時間がSTOPします。また，前の面や後の面をすることができます。

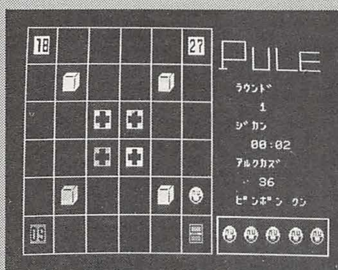
最後に……文にけちをつけたり，考えたり，書いてたMy sister, Thank you！

《第1表》変数表

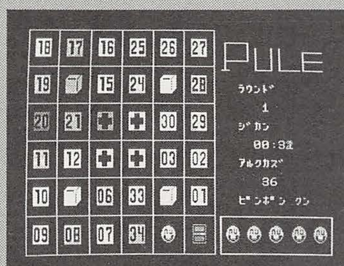
RU………	面数
HO………	歩く数
AA………	歩いた数
MA………	ピンポンの数
X，Y……	ピンポンの座標
D＄(n,n)，D＄(n)…	キャラクター・データ
D(n)……	音楽データ
K＄，K…	キー入力
C＄(n,n)…	タイトル・データ
M，N……	キャラクター表示，座標
D…………	キャラクター番号
XX，YY…	移動方向
TI＄……	タイム



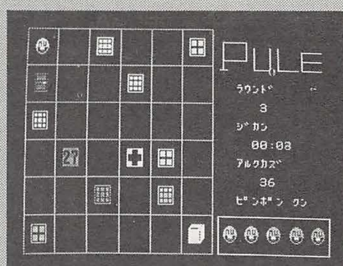
◀《写真1》タイトル画面。適当なキーでゲーム・スタート



◀《写真2》1面。36歩でドアのあるゴールに行くのだ



◀《写真3》一筆書きの要領で，ほらこのとおり！やったね



◀《写真4》これは3面です。よーく頭をひねって〜。むずかしいぞ

★友達に「サラマンダ」と言ったら，普通のサラダのほうがいいよと言った。(千葉県我孫子市・M．□大好き少年13才)……【影：ドレッシングは何になさいます？つぐ美：スペイン風がいいなあ。編：これだもの…。】

PULEのプログラム・リスト

```
1 REM●●●●●●●●●●●●●●●P●●●●●●●●●●●●●●●U●●●●●●●●●●●●●●●L●●●●●●●●●●●●●●●E●●●●●●●●●●●●●●●●
2 REM
3 REM                        By    mikiya    suzuki
4 REM
5 REM                                 ニイカ゛タケン トチオシ
6 REM
10 POKE$F17,1:FORI=255TO1STEP-1:FORJ=1TO5:POKE$F1A,I:USR($F14):NEXTJ,I
20 GOTO9000
49 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● PAINT ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
50 POSITION(M-1)*32+8,(N-1)*32+8:PATTERN[1,W1]-16,D$(1,D)
60 POSITION(M-1)*32+8,(N-1)*32+8:PATTERN[2,W1]-16,D$(2,D)
70 POSITION(M-1)*32+8,(N-1)*32+8:PATTERN[4,W1]-16,D$(3,D):RETURN
80 POSITION(M-1)*32+8,(N-1)*32+8:PATTERN[RND(1)*7+1,W0]-16,D$(D):RETURN
99 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● メイン ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
100 POKE$952,0:GETK$:GETK:POKE$952,166
110 ON-(K$=" ")+(INT(K/2)=K/2)*(K<>0)*2GOSUB2000,1000
120 ON-(TI$="000500")-(K$="G")-(MA=0)GOTO7000:ONMSGOSUB3100,3200
130 ON-(CHR$(12)=K$)-(CHR$(9)=K$)-(CHR$(10)=K$)GOSUB3000
140 ON-(K$="-")-(K$="+")-(K$="5")+(P(X,Y)=55)*(AA=HO-1)*2GOTO5000,6000
150 CURSOR29,12:PRINTMID$(TI$,3,2);":";MID$(TI$,5,2):GOTO100
999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● イト゛ウ ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
1000 XX=(K=4)-(K=6):YY=(K=8)-(K=2):P1=P(X,Y):X=X+XX:Y=Y+YY:P=P(X,Y)
1010 ON-(X=0)-(X=7)-(Y=0)-(Y=7)-((P<>AA+2)*(P>0)*(P<50))GOTO1500
1020 ON(P=52)*(INT((AA+1)/2) =(AA+1)/2)GOTO1500
1030 ON(P=53)*(INT((AA+1)/2)<>(AA+1)/2)GOTO1500
1040 ON(P=55)*(AA+2<>HO)-(P=50)-(AA=49)GOTO1500
1100 AA=AA+1:M=X-XX:N=Y-YY:D=AA:GOSUB80:F(X-XX,Y-YY)=1
1110 D=1:M=X:N=Y:GOSUB50:P2=AA
1120 IFP1=51THENF(X-XX,Y-YY)=0:M=X-XX:N=Y-YY:D=51:GOSUB80:P2=51
1130 P(X-XX,Y-YY)=P2:MUSIC"GOR":RETURN
1500 CCOLOR,2:M=6.4+.7*MA:N=6:MA=MA-1:D=0:GOSUB50
1510 X=X-XX:Y=Y-YY:MUSIC"BOAGFEDC-B-A-G-F-E-D-C":CCOLOR,0:RETURN
1999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● Stop ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
2000 T$=TI$:CONSOLER:MUSIC"R3":FORI=0TO1:ONMSGOSUB3100,3200:MUSIC"R1"
2010 GETK$:I=-(K$=" "):NEXT:CONSOLEN:MUSIC"R3":TI$=T$:RETURN
2999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● BGM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
3000 MS=-(K$=CHR$(9))-(K$=CHR$(10))*2:MU=1:RETURN
3100 MU=MU+1+(MU=4)*4:MUSICMID$("FRCRFRC",MU,1)+"O":MUSIC"RO":RETURN
3200 MU=MU+1+(MU=32)*32:POKE$0F17,100-INT(D(MU)/2)
3210 POKE$0F1A,D(MU):USR($0F14):MUSIC"RO":RETURN
4999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● カ゛メン PAINT ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
5000 CONSOLEC40,GN:COLOR,07:CCOLOR5,0:POKE$952,0:GETQ$:POKE$952,166
5010 IFQ$=CHR$(13)THENCURSOR10,13:INPUT"ナンメン カラ ハシ゛メル !? ";RU:RU=RU-1
5020 RU=RU+1-(K$="-")*(RU<>1)*2+(K=5)+(RU=20)*(K<>5)*(K$<>"-")*20
5030 PRINTCHR$(6):FORI=0TO6:LINE I*32,0,I*32,192:LINE0,I*32,192,I*32:NEXT
5040 CURSOR25,1:PRINT"┌──┐           ":CURSOR25,2:PRINT"|   || ||   ┌──"
5050 CURSOR25,3:PRINT"├──┘ | ||   ├──":CURSOR25,4:PRINT"┴     └─┘└──└──"
5060 CURSOR27, 6:PRINT"ラウント゛":CURSOR29, 8:PRINTRU
5070 CURSOR29,12:PRINT"00:00":CURSOR27,14:PRINT"アルクカス゛"
5080 CURSOR27,10:PRINT"シ゛カン ":CURSOR27,18:PRINT"ヒ゜ンホ゜ン クン
5090 BOX[7] 198,161,312,192,F0:RESTORE11000
5100 M=6.4:D=1:FORI=1TOMA:M=M+.7:N=6:GOSUB50:NEXT
5110 ON-(RU=1)GOTO5120:FORI=1TORU-1:FORJ=1TO6:READA$:NEXT:READA:NEXT
5120 FORI=1TO6:READ A$:FORJ=1TO6:D=ASC(MID$(A$,J,1))-96:P(J,I)=D
5130 F(J,I)=(D>0)*(D<51):M=J:N=I:ON(D>0)*(D<55)GOSUB80:IFD=60THENX=J:Y=I
5140 IF(D=55)+(D=60)THEND=-(D=60)-(D=55)*2:GOSUB50
5150 NEXT:NEXT:READ HO:CURSOR29,16:PRINTHO:TI$="000000":AA=0:GOTO100
5999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● メン クリア ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
6000 CONSOLEC40:AB=0:FORJ=1TO6:FORI=1TO6:IF(F(I,J)=1)+(P(I,J)=51)THEN AB=AB+1
6010 NEXT:NEXT:ON-(AB=35)GOTO6100:CURSOR13,13:PRINT"コ゛マカスナ ハ゛カァー !!"
6020 MUSIC"C2RBRDRARERGRFRERGRDRARCRB":RU=RU-1:GOTO5000
6100 PRINTCHR$(6):CURSOR10,13:PRINT RU;" メン クリア シタョ"
6110 MUSIC"A5ROA2ROA2G5ROG5EROE5C7D3EDC-A5C-A7":GOTO5000
6999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● END ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
7000 CONSOLEC40:RESTORE10350:FORI=1TO4:READA$:CURSOR2,I+9:PRINTA$;:NEXT
7010 MUSIC"+D6+C4+DA6G4A+6A4+C+D8":CURSOR8,18:PRINT"モーイチト゛ ヤル ?! ( Y or N )"
7020 FORI=0TO1:GETK$:I=-(K$<>""):MUSIC"-CO":NEXT:ON-(K$<>"N")GOTO8000
7030 CURSOR13,22:PRINT"マタヤッテネ":MUSIC"+C3RCRCDEFR+CRBR+C+D5+E3+E+D+CR"
7040 MUSIC"+ER+DR6+G3+F+E+D+CRCRCDEFRARGRFR5E3DCCRDC7R9":END
```

```
7999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● タイトル ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
8000 CONSOLEC40,GN:TEMPO7:MA=5:RU=0:MS=1:D$=STRING$(".",40)
8001 FORI=0TO23:CURSOR0,I:PRINTD$;:NEXT
8010 POKE$952,0:GETK$:POKE$952,166:IFK$=" "THENMUSIC"C2EGBR9":GOTO5000
8020 FORI=1TO5:FORJ=0TO2:CURSORJ*13+(J=2)*2,I:PRINTC$(J+1,I):MUSIC"CO":NEXTJ,I
8030 FORJ=0TO7:FORI=1TO5:CURSORJ+1,I:PRINTC$(1,I)
8040 CURSOR27-J,I:PRINTC$(3,I):NEXTI,J:FORJ=0TO8:CURSOR0,J:PRINTD$;
8050 FORI=1TO5:CURSOR8,J+I:PRINTC$(1,I);C$(3,I):NEXT:MUSIC"CO":NEXT:J=100
8060 MUSIC"R6E3G5A3B4+#C1B3A5#F3D4E1#F3G4#F1E3#D4#C1#D3E5E3E5R5"
8070 CURSOR14,20:PRINT"HIT ANY KEY";:FORI=0TO1:I=0
8080 GETK$:J=J-1-(J=50)*100:C=C+1+(C=7)*7:CCOLORC,0
8090 POKE$F17,1:POKE$F1A,J:USR($F14):I=-(K$<>""):NEXT
8100 MUSIC"+C3RGGAGEG+C":GOTO5000
8999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● DaTa ReaD ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
9000 DIM C$(9),D$(60),D$(3,4),D(32),P(7,7),F(7,7),C$(3,5)
9010 CONSOLEC40,GN:CURSOR11,13:PRINT"シハ゛ラク オマチクタ゛サイ !!"
9020 RESTORE:FORI=0TO9:READD$:C$(I)="ｧｧ"+D$+"ｧｧ":NEXT
9030 FORI=0TO4:FORJ=0TO9:D$(I*10+J)=C$(I)+C$(J):NEXTJ,I
9040 FORI=50TO53:READD$(I):NEXT
9050 FORI=1TO2:FORJ=1TO3:READA$:D$=""
9060 FORK=1 TO16:D$=D$+CHR$(ASC(MID$(A$,K,1))-128):NEXT
9070 FORK=17TO32:D$=D$+CHR$(ASC(MID$(A$,K,1))   *2):NEXT
9080 D$(J,I)=D$:NEXT:NEXT:FORI=1TO32:READD(I):NEXT
9110 FORJ=1TO5:FORI=1TO3:READ C$(I,J):NEXT:NEXT
9120 FORI=1TO3:D$(I,0)=STRING$(CHR$(0),32):NEXT:GOTO8000
9999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● イロンナ DaTa ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
10000 DATA テ↓┼┼┼┼┼┼┼┼┼↓テ,チ┼██████████,テ↓┼┼█ヌ╫ト↓↓,テ↓┼┼██┼┼↓テ,┼┼┼┼┼↓█████
10010 DATA ↓↓トト↓↓███↓↓↓,テ↓┼トト→↓┼┼┼↓テ,↓↓┼█GGGGGG,↓↓┼┼┼↓↓┼┼┼↓↓,テ↓┼┼┼↓チ███┼↓テ
10020 DATA ※?ﾂｸｧｧｧｧｧｧｧｧｧｧSO/ｧ00000000NL80,ｧ8888|||||||8888ｧｧ░░░ロロロロロ░░ｧ
10030 DATA ｧ||セセセセセ||セセセセセ||ｧｧロ}}}}}ロロ}}}}}ロｧ,ｧ||サササ||ササササ||サササ||ｧｧロンンンロンンンンロンンンロｧ
10100 DATA ||||||←←←||→→||||||||||||───||██||||||,||→╫トアオ██ｧ██ァァ●═→||██ヨヨラヌｧ████||
10110 DATA ||→╫トアオ██ｧ██─═→||██ヨヨラヌｧ██↑←█||,||||||||||||||||||||||||||||||||||||||
10120 DATA ｧﾀﾞ°°°ﾀｧｧﾀﾞ°°°ﾀｧｧ↓SSSS↓ｧｧ↓SSSS↓ｧ,|||||||||||||||||||||||||||||┴┴||||||||
10200 DATA 142,70,75,70,55,70,75,70,142,70,80,70,55,70,80,70
10210 DATA 142,70,85,70,55,70,85,70,142,70,89,70,55,70,89,70
10300 DATA ".███.██.██","████.████",".███..████."
10310 DATA ".███.█.████",".███..████",".███..███.."
10320 DATA ".████.████","████.████",".███..████."
10330 DATA ".████.████","███..███.",".████.███.."
10340 DATA ".██...████","████.████",".████.████."
10350 DATA ┌──┐┌──┐┌┐┌┐┌──┐ ┌──┐┌┐┌┐┌──┐┌──┐
10360 DATA |  ||  ||└┘||  ┤ |  ||└┘||  ┤|
10370 DATA |  ┐├──┤|  ||  ┤ |  ||  ||  ┤|┌┘ ┌┐
10380 DATA └──┘└  ┘└  ┘└──┘ └──┘└──┘└──┘└──┘
10999 REM●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● メン DaTa ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
11000 DATA r````{,`█``█`,``●●``,``●●``,`█``█┴,i````r,36
11010 DATA ````}`,`g````,●`┤█``,●┤█rx↓,m●`♥●●,``t``→,39
11020 DATA ┴`┐``0,r``┐``,┐`````,`{`●0`,``┐`┐`,0```█,36
11030 DATA ┴`┐h`r,`●●●``,````┐●,```█``,``●`●`,t``█┐,40
11040 DATA ←```jr,```█`┴,●●●●●●,```█``,```}``,┴``t``,45
11050 DATA ┴`````,`w````,```●●`,``````,``````,r┐```k,38
11060 DATA ┴f`||``,`●````,```s```,j`````,```●●z,```o`r,39
11070 DATA ┐`````,``````,``o`┴`,``````,`h●`k`,`r```u,37
11080 DATA r`||█``,``````,`{●`n`,█`●█``,``````,┤█`v`r,34
11090 DATA `````┴,``````,```r``,```→``,`{````,k`````,36
11100 DATA ┴f`r`█,`●●k``,█●●●●♣,```●●`,`~`t●`,`````█,44
11110 DATA 1```♠,```●``,`●||`r`,`●`●``,`●``█`,```┴``v,40
11120 DATA ↑``█`┴,`r``●`,``````,`●````,```●``,w`````,38
11130 DATA ```n``,`````┴,`●●●●↑,┴`````,●●●●●●,r`t```,46
11140 DATA ```}``,`````r,``r```,█`````,```g``,┴````█,34
11150 DATA 1```p┴,`~````,```r`r`,`●●●●`,```y``,→````v,40
11160 DATA ``↓```,```●●`,`●```r,`●````,```●●`,r````┴,42
11170 DATA o````h,`●●●●`,`●┼●r,`●←┐●`,`●●●●`,v````┴,48
11180 DATA ┴`````,r●●●●`,`●●●●`,`●●●●`,`●●●●`,``````,20
11190 DATA ┴`````,``````,``````,``````,``````,`````r,36
20000 REM 0....+....1....+....2....+....3....+....4....+....5....+....6
20010 REM `abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~┐||↓↑→←♠♥♣┤╥╨╫┼||─█●0┐   r     ┴
20020 REM 1~49=ハ゛ンコ゛ウ█50=カヘ゛█51=┼█52=ク゛ウスウ█53=キスウ█55=コ゛ール█60=シ゛フ゛ン
```

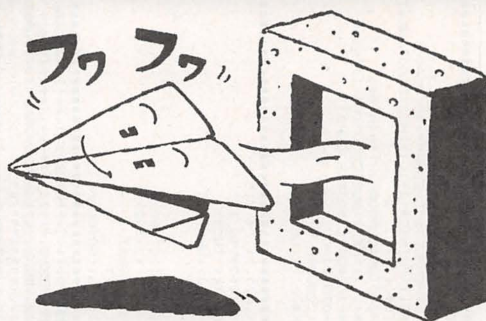
★関係ないけど一休さんの思考時間は平均15.87秒で，その間に鳴る木魚の数は平均26.138回です。（岡山県倉敷市・役満貫廣田中14才）……【編：30分天井ながめて思考だと言ってる人も一休さんを見習おう。一同：？】

MZ-2500(M25-BASIC)用

移植版

ペーパー
プレイン
PAPER PLANE MZ

★CHOPPER



このゲームは，ベーマガ85年5月号「PAPER PLANE(FM7/77)」の移植版です。脱出成功すると，感動の16色パレット＋高速グラフィックが見られます(？)。

MZ－2500ユーザーのみなさん，高速3Dゲームを楽しんでください。

●STORY

ある日，あなたはひまだったので，紙飛行機を持って，外にでました。すると突然，あたりはまっ暗になり，悪魔のあざ笑う声が聞こえてきました。そうです，あなたは闇の世界へ落ちてしまったのでした。

ぼう然としているあなたに，光の天使が近づいてきて言いました。「この紙飛行機を使えば，きっと光の世界にもどれるよ」。

あなたは，彼にもらった巨大な紙飛行機に乗って，脱出しようと試みるのですが…。

●GAMEのしかた

RUNすると，DEMOがでるので，好きなキーを押してください。ゲームがはじまります。

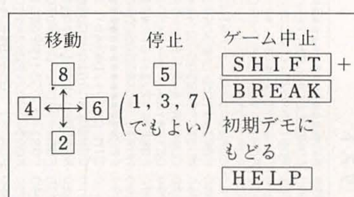
黄色で，くるくる回っているのが，紙飛行機です。前方から四角形を2枚重ねたようなゲートが来るので，小さいほうの四角の中を通り抜けてください。それ以外のところにぶつかると，ゲーム・オーバーになってしまいます。

ゲートをくぐるたびに，2本の赤い線（ビーム・システム）が迫ってきます。この線の両端が黄色のところ（上方の線）のX座標に来たとき，紙飛行機と赤い線のY座標があうと，ビームがでるので，うまく避けてください。

なお，キー操作は第1図のとおりです。

●プログラムについて

M25-BASICを起動させ，入力してください。処理の流れなどは，原作



《第1図》キー操作

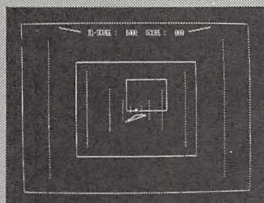
《第1表》変数表

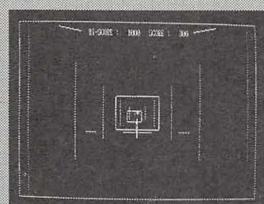
A，LX…縦ライン，その他処理	E……パレット用カウンタ
A＄…キー入力	V……飛行機着陸時Y座標
B，W / X，X1，Y，Y1 / EA，EX，EY …飛行機移動用	X7…ハイスコア時文字移動用
BX，BY，FB / BEX，BEY …ゲート移動用	SC…スコア
PX，PY / PEY，FP …ビーム・システム移動用	HS…ハイスコア
C……カラー・パレット設定	I，V…雑用カウンタ
ES…脱出可能得点	J，Z…サウンド・ルーチン・カウンタ
	K，K＄…飛行機キー入力
	PK＄，PL＄，PN＄…音楽用文字列
	S……ビーム・システム・パラメータ
	Q……ランダム処理
	T……円周率処理



▲《写真1》タイトル画面。3D画面のリアルタイム・ゲームだぞ

▼《写真2》2枚のゲートが迫ってくる。小さい四角をくぐるのだ





▲《写真3》ビーム・システムには十分注意せよ。出口はどこだ

▼《写真4》出口まで，たどり着けなかったようです。残念



★7月号のP8mkII用の「パイプコントロール」で，カーソルがつぎのパイプへ行く間にスペース・キーをたくさん押すことができますが，10回押すと，スイカがでてくる。（広島県東広島市・岸 広実12才）……【編：㊙だ！】

に準じています。

ときどき，色がおかしくなるかもしれませんが，問題なく動くと思います。

サウンドは，ＦＭ音源の特性を生かせていません。自信のある方は，適当に作りかえてください。割り込み処理なども，ありきたりですいません。

●改造のアドバイス

パソコン歴３年弱の初心者が，こんなこと書くのは，おかしいかもしれませんが，まあ気づいたところを何か所か書いておきます。

○ゲートをくぐるたびに停止するのはリアルタイム性にかける。…1030行，ＧＯＳＵＢ　＊ＳＯＵＮＤ→ＢＥＥＰとするか，＊ＳＯＵＮＤを改良してください。

○ハイスコア，脱出に要するゲート通過回数は140行に入っているので各自調節してください。

○スピードに問題がある。…と思う人は適当なところにウェイトを置いてください。

えっ!?　遅いって！　それなら130行ＤＥＦＩＮＴ文をＤＥＦＩＮＴ　Ａ－Ｚとしてください。旋回はしませんが，少しは速くなるようです。

参考文献

ベーマガ85年５月号，ＦＭ７／77用「ＰＡＰＥＲ　ＰＬＡＮＥ」

ベーマガ85年12月号，ＰＳＧ特集，27～31ページ

移植版 PAPER PLANE MZのプログラム・リスト

```
10 '
20 '        PAPER PLANE (紙飛行機) Ver 1.1A
30 '                                   for MZ-2500(M-25 BASIC)
40 '
50 '                              produced by Toshiyuki(for FM-7/77)
60 '                              arranged by Chopper  (for MZ-2500)
70 '
80 '                                        ( 1985/11/25 )
90 '
100 on help gosub 1550:help on:on stop gosub 1560:stop on
110 for C=0 to 15:color=(C,C):next:C=7
120 color 7,0:cls 3:init "crt:80,25,1,1":init "crt2:640,200,16":cls 3
130 randomize:def int A-O,U-Z
140 T=pai(1)/100:HS=10:ES=1000
150 PK$="t64o6@v110r418q3gfq6e&eq3t128110dcr<barb>cr&rc"
160 PL$="o6@v105t64q418":PN$="ceg&gdfa&agaq3t80118gr32f18er32d18c5&c&c>c<18"
170 '************** TITLE & 初期設定 ***************************
180 play init:play "o5@v105@0116","o5@v105@0115"
190 play "cccdddedceeefgfgfr4gfdcecdecc","eeeeeedcdeeer4dcdedcedcddedc"
200 'TITLE
210 pen 4:line (0,0)-(638,199),1,B:pen 0:line (111,37)-(540,80),4,B
220 for I=0 to 2 step 2:symbol (140+I,40+I),"PAPER  PLANE",4,2,10,,xor:next
230 connect (118,100)-(104,110)-(132,110)-(118,100),14
240 line (104,120)-(132,130),13,B:line (112,122)-(121,125),11,B
250 line (104,138)-(110,138),10:line (126,138)-(132,138),10
260 symbol (150,96)," . . . . .  紙飛行機",1,1,5
270 symbol (150,118)," . . . . .  GATE",1,1,3
280 symbol (150,136)," . . . . .  BEAM SYS.",1,1,7
290 symbol (400,105),"           [8]  ",1,1,10
300 symbol (400,126)," KEY . . .   [4][5][6] ",1,1,12
310 symbol (400,147),"           [2]  ",1,1,6
320 cflash 1:crev 1:key 0,""
330 locate 25,21:print " どれかのキーを 押してください。":
340 cflash 0:crev 0:if inkey$="" then 320
350 '******************* 画面 *********************************
360 cls 3:color=(5,2):line (0,0)-(639,199),9,B
370 for A=0 to 100:LX=A*3
380 color 7,0,0,C,0:C=C+1:if C>=4 then C=1
390 connect (320-LX,100+A)-(320-LX,100-A):connect (320+LX,100+A)-(320+LX,100-A
)
400 A=A+(A/5):next
410 line (320-50*3,10)-(320-70*3,5),14:line (320+50*3,10)-(320+70*3,5),14
420 '**************** Main *********************************
430 'START
440 S=1:SC=0:X=320:Y=150:X1=0:Y1=0:A=0:EA=30:EX=0:EY=0:W=0:B=0
450 FP=1:PX=320:PY=100:PEY=10
460 gosub *GATE座標:gosub *BEAM座標
470 color 7:locate 24,1:print using "HI-SCORE : ####00   SCORE :####00";HS;SC
480 line (320-FB*3,100-FB)-(320+FB*3,100+FB),xor ,4,B
490 line (BX-FB,BY-FB/3)-(BX+FB,BY+FB/3),xor ,4,B
500 pset (X,Y),14,xor
510 'PLAYER
520 K$=inkey$:if K$="" then 590 else K=val(K$)
530 on K gosub 540,570,540,560,540,550,540,580:goto 590
540 EX=0:EY=0:return
550 EX=16:EY=0:EA=30:return
560 EX=-16:EY=0:EA=-30:return
570 EX=0:EY=8:return
580 EX=0:EY=-8:return
590 connect (X+W,Y-B)-(X-X1,Y-Y1)-(X+X1,Y+Y1)-(X+W,Y-B),14,xor
600 A=A+EA:B=(Y-100)/5:W=(320-X)/5
610 X1=cos(T*A)*30:Y1=sin(T*A)*30*.4495
620 X=X+EX:X=X+EX*(((X>120)*(X<520))-1)
630 Y=Y+EY:Y=Y+EY*(((Y>40)*(Y<160))-1)
640 connect (X+W,Y-B)-(X-X1,Y-Y1)-(X+X1,Y+Y1)-(X+W,Y-B),14,xor
650 color=(C,0)
660 C=C+1:C=(C-1)*-(C<4)+1
670 color=(C,4)
680 '****************** GATE ****************************
690 line (320-FB*3,100-FB)-(320+FB*3,100+FB),xor ,13,B
700 line (BX-FB,BY-FB/3)-(BX+FB,BY+FB/3),xor ,11,B
710 FB=FB+1+(FB/5):BX=BX+FB/BEX:BY=BY+FB/BEY
720 on -(FB>100) gosub 930
730 line (320-FB*3,100-FB)-(320+FB*3,100+FB),xor ,13,B
740 line (BX-FB,BY-FB/3)-(BX+FB,BY+FB/3),xor ,11,B
750 on (FB>50)*(FB<60) gosub 1020
760 '********************** BEAM ****************************
770 on (FB<50)*(S=1) goto 520:S=0
780 line (PX-FP*2,PY)-(PX-FP*2.5,PY),xor ,5
790 line (PX+FP*2,PY)-(PX+FP*2.5,PY),xor ,5
800 FP=FP+(FP/5)+1
810 PY=PY+FP/PEY
820 on -(FP>100) gosub 970
830 line (PX-FP*2,PY)-(PX-FP*2.5,PY),xor ,5
840 line (PX+FP*2,PY)-(PX+FP*2.5,PY),xor ,5
850 if rnd(1)<.9 then 890
860 line (PX-FP*2,PY)-(PX+FP+2,PY),xor ,11
870 play ,,"@M2@9L8A@M0@0"
880 line (PX-FP*2,PY)-(PX+FP+2,PY),xor ,11
890 on (FP>50)*(FP<70) goto 910
900 goto 520
910 if Y-7<PY and Y+8>PY then 1060 else 520
920 *GATE座標
930 FB=1:BX=320:BY=100
940 Q=rnd(1):BEX=(5+int(rnd(1)*10))*((Q>.5)-(Q<.5))
950 Q=rnd(1):BEY=(10+int(rnd(1)*10))*((Q>.5)-(Q<.5))
960 return
970 *BEAM座標
980 FP=1:PX=320:PY=100
990 Q=rnd(1):PEY=(10+int(rnd(1)*10))*((Q>.5)-(Q<.5))
1000 return
1010 '********************** POINT ****************************
1020 if X-15<BX-FB or X+15>BX+FB or Y-7<BY-FB/3 or Y+7>BY+FB/3 then 1090
1030 gosub *SOUND:SC=SC+1:if SC>HS then HS=SC
1040 locate 24,1:print using "HI-SCORE : ####00   SCORE :####00";HS;SC
1050 if SC=ES then *ESCAPED else return
1060 '********************** GAME OVER *************************
1070 line (320-FB*2,PY)-(320+FB*2,PY),xor ,4
1080 play "V15O6L32CL16E","V15O5L32EL16A"
1090 connect (X+W,Y-B)-(X-X1,Y-Y1)-(X+X1,Y+Y1)-(X+W,Y-B),1,xor
1100 for I=0 to 34:color=(5,I mod 15+1):play ,,"@m2@13132c@m0@0":next
1110 for I=0 to 500:next:play ,,"@10@M2O4L1A":gosub *CHARA
1120 if SC<>HS then 1160 else play wait:play init
1130 for X=0 to 79:X7=X+(X/5):symbol (X7*8,150),"HI SCORE !",1,1,13,,xor
1140 play "@0o7a32":symbol (X7*8,150),"HI SCORE !",1,1,13,,xor:next
1150 X7=0:play "o6g5@0@v105","o6e5@0@v105","@m0o6c5@0@v105":pause 10
1160 symbol (90,90),"  G A M E  O V E R  ",3,1,7
1170 play PL$+"@21"+PN$,PL$+"@14"+PN$,PL$+"@m0@4"+PN$:play wait:play init:key 0
,""
1180 symbol (110,110),"RETURNキーを押すと再プレイ",2,1,5
1190 C=C+1:if C=4 then C=1
1200 color=(C,4)
1210 A$=inkey$:if A$=chr$(13) then 350
1220 E=E+1:if E>5 then E=0 else 1210
1230 color=(C,0):goto 1190
1240 '************** SOUND SUB. **************************
1250 *SOUND:sound 8,&HF:sound 7,&HFE:sound 1,0
1260 for Z=0 to 200 step 5:for J=0 to 49 step 25
1270 sound 0,255-J-Z
1290 next:next:play ,,,"":return
1300 '************** ESCAPED ! **************************
1310 *ESCAPED:gosub *CHARA:connect (X+W,Y-B)-(X-X1,Y-Y1)-(X+X1,Y+Y1)-(X+W,Y-B),
0,pset
1320 color replace (0,0)-(639,199),(14,11),(4,12)
1330 for U=0 to 60:beep:color=(0,U mod 16):next:pause 10:color=(0,14):color@ (0
,0)-(79,2),0:cflash@ (0,0)-(79,2),1:play ,,"t32@m2o4@24a1":for V=30 to 170
1340 connect (390,V+20)-(340,V)-(260,V)-(390,V+20),13
1350 connect (300,V)-(310,V+20)-(390,V+20)-(300,V),13
1360 connect (390,V+20)-(340,V)-(260,V)-(390,V+20),0
1370 connect (300,V)-(310,V+20)-(390,V+20)-(300,V),0:next
1380 connect (390,V+20)-(340,V)-(260,V)-(390,V+20),13
1390 connect (300,V)-(310,V+20)-(390,V+20)-(300,V),13:play init
1400 symbol (90,90),"  E S C A P E D !   ",3,1,7:play "@12"+PK$,"@21"+PK$:play
wait:key 0,""
1410 symbol (110,110),"RETURNキーを押すと再プレイ",2,1,10
1420 C=C+1:if C=4 then C=1
1430 color=(C,12)
1440 A$=inkey$:if A$=chr$(13) then cls 3:for C=0 to 15:color=(C,C):next:C=7:got
o 170
1450 E=E+1:if E>5 then E=0 else 1440
1460 color=(C,0):goto 1420
1470 '****************** ｷｬﾗｸﾀｰ消去 ********************************
1480 *CHARA:line (320-FB*3,100-FB)-(320+FB*3,100+FB),xor ,13,B
1490 line (BX-FB,BY-FB/3)-(BX+FB,BY+FB/3),xor ,11,B
1500 line (PX-FP*2,PY)-(PX-FP*2.5,PY),pset ,0
1510 line (PX+FP*2,PY)-(PX+FP*2.5,PY),pset ,0
1520 line (320-FP*2,PY)-(320+FP*2,PY),pset ,0
1530 connect (X+W,Y-B)-(X-X1,Y-Y1)-(X+X1,Y+Y1)-(X+W,Y-B),10,pset:return
1540 '************** 割り込み処理 ******************************
1550 return 110
1560 return 1570
1570 cls 3:init "CRT:,,,0":init "crt2:320,200,16":for C=0 to 15:color=(C,C):nex
t:color 7:play init:key 0,"":end
```


★パソコンをゲーム機としてしか使っていない人を"ロードランナー"と呼ぶ。ロード，ランしかコマンドを使わないから。（新潟市・亀田一博15才）……【編：そういえば，影さんの作った ゲーム掲載予定だったね。影：う，う～。】

PASOPIA T/5/(7)用

ザ The ラビリンス Labyrinth

★日比野　雄嗣



▶内　容

迷宮内を歩き回り，〝魔法の玉〞を使って，敵のロボットを倒してください。しかし，敵の姿は見えません。足跡だけが頼りですが…。そして，出口を捜してください。

▶遊びかた

RUNさせると，約5秒で入口から見た迷宮内部の様子が表示されます。2456のキーを操作して迷宮内を歩いてください。

球が落ちていたら，その上を通過するだけで拾えます。CONDITIONと足跡を参考にして敵が「来たな！」と思ったらCRキーでBEAM発射してください。敵を全部倒したらどこかに出口がつくられるので，あとは普通の3D迷路の要領で捜してください。

3回ごとに迷宮が新しく作り変えられます。逆にいえば，3回ずつ同じ迷宮を歩くわけですが，敵の足跡も魔法の球もそのままですから注意が必要です。

ただし，敵の数は1匹→2匹→3匹となっていますので，最低6個は球を拾わねばなりません。球は結構たくさん落ちているのですが，敵に踏みつぶされるとなくなってしまうので早目に集め，乱用はさけましょう。

▶操作方法

2456のキーで歩きますが，連続入力可能なので，素早く操作しましょう。丸腰で敵と出会ったときなどはとくに素速い連続入力が必要です。ぼんやりしているとすぐやられてしまいますよ。

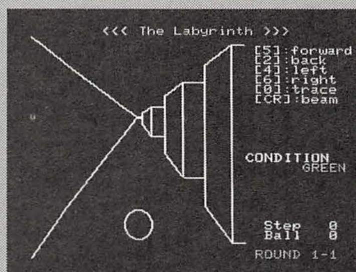
その他のコマンドは，球を持っていないと使えません。それぞれの機能は

●TRACE（0）…敵の足跡が多くあって，敵がいるのかいないのかわからないとき使います。敵がいるところは黒く塗られます(30秒間有効)。

●BEAM（CR）…前方の敵を倒します。2匹以上並んでいるときは手

《第1表》変数表

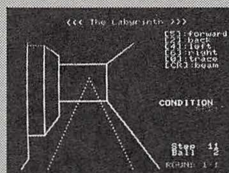
EX，EY…出口のX座標，Y座標	KL(2)…敵の生存フラグ
FG…分岐フラグ	LB(WD+1，WD+1)…迷宮内部のようす
GN…持っている〝魔法の球〞の数	－4，－3，－2…敵
KN…倒した敵の数	－1……………………出口
MX，MY…自分のX座標，Y座標	0……………………壁
MU，MV…自分の向き	1……………………道
RC…面クリアのフラグ	2……………………自分
RD…ラウンド数	3……………………球
WD…迷宮の大きさ	4……………………敵の足跡
WT…TRACEコマンドの働く時間	5……………………自分の足跡
EX(2)，EY(2)…敵のX座標，Y座標	ST$(2)…CONDITION
EU(2)，EV(2)…敵の向き	



▲《写真1》魔法の球だ！　これはたくさん拾っておくべきだ



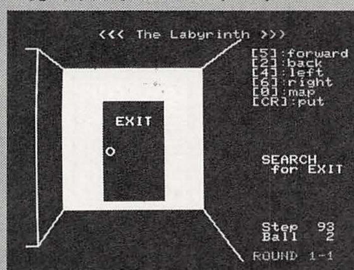
◀《写真2》敵は見えない！　足跡とCONDITIONを参考にしよう



▶《写真3》敵の気配が！　それ，ビームを発射！　どうかな？



▼《写真4》これは自分の歩いたマップだ！



▼《写真5》やった！　ついに出口を見つけたぞ！　バンザーイ

★フルオプション。タイトル画面で，セレクトを10回，コントローラー1のAとBと左上，コントローラーIIの右下を押しながらSTARTを押す。さて機種とゲームを答えて！（大分県別府市・後藤真孝14才）……【影：ほ～。】

前の敵しか倒せません。

●MAP（0）…敵を倒したら使えます。それまでに自分が歩いた足跡の地図が見られます。

●PUT（CR）…敵を倒したら使えます。自分の持っている球を置くと，道に迷ったときの目印になります。

▶プログラムについて

プログラムは一度作ったものを，わざわざバラして並べかえてモジュール化したので，かなりわかりやすいものになったと思います。

変数表に示したもの以外の変数はすべて，そのサブ・ルーチン内だけで使われているものなので，これらは同じ変数があちこちで使われていても互いに干渉しません。

▶最後に

言い忘れましたが，100歩歩くごとに球が一つ減ります。球がマイナスになってもGAME　OVERにはなりませんから安心して歩き回りましょう。そうそう，もちろん敵につかまれば画面がフラッシュして，ハイそれまでです。



Dr.D：これはなかなかいい。アイデアは別にどうということはないが，プログラムも見やすいし，ゲームもけっこうおもしろい。
編：掲載できませんでしたが，フローチャートも付けてくれたんです。

The Labyrinthのプログラム・リスト

```
1000 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ INITIALIZE
1010 RANDOMIZE(30000-TIME)
1020 DEFINT A-Z
1030 DEF FNL(X)=95-2*(X*X+X):DEF FNR(X)=96+2*(X*X+X)
1040 DEF FND(X)=75+22*(X*X+X)/9:DEF FNU(X)=74-7*(X*X+X)/5
1050 FOR I=0 TO 2:READ ST$(I):NEXT:A$="52460"+CHR$(13)
1060 WIDTH 36:SCREEN 2:COLOR 7,0:KEY OFF:CLS
1070 LOCATE 7,0:PRINT " <<< The Labyrinth >>>";
1080 LOCATE 24,2:PRINT " [5]:forward";
1090 LOCATE 24,3:PRINT " [2]:back";
1100 LOCATE 24,4:PRINT " [4]:left";
1110 LOCATE 24,5:PRINT " [6]:right";
1120 LOCATE 25,20:PRINT " Step";
1130 LOCATE 25,21:PRINT " Ball";
1140 LOCATE 24,6:PRINT " [0]:trace";
1150 LOCATE 24,7:PRINT " [CR]:beam";
1160 LOCATE 24,23:PRINT USING " ROUND##-#";RD¥3+1;RD MOD 3+1;
1170 LOCATE 27,14:PRINT SPC(8);
1180 LOCATE 24,13:PRINT "CONDITION";
1190 IF RD MOD 3=0 THEN GOSUB 2400
1200 X=(WD-1)*RND+1:Y=(WD-1)*RND+1:EX=-X*(X<Y):EY=-Y*(X>=Y)
1210 IF LB(EX-(X>=Y),EY-(X<Y))=0 THEN 1200
1220 EX(RD MOD 3)=WD:EY(RD MOD 3)=WD
1230 EU(RD MOD 3)=0 :EV(RD MOD 3)=-1
1240 FOR I=0 TO RD MOD 3:KL(I)=1:LB(EX(I),EY(I))=I-4:NEXT
1250 '              ┌────── Main   Routine ──────┐
1260 GOSUB 1390:IF RC THEN GOSUB 1680:GOTO 1140
1270 LOCATE 32,20:PRINT USING"##";ST
1280 LOCATE 32,21:PRINT USING"##";GN
1290 IF KN<RD MOD 3+1 THEN S=2:GOSUB 2180
1300 FG=1
1310 K$=INKEY$:K=INSTR(A$,K$)
1320 IF K=0 OR K$="" THEN FG=FG+(FG=3):GOTO 1340 ELSE SOUND 65,5:SOUND 0,10
1330 ON K GOSUB 1770,1830,1850,1870,2090,1890
1340 ON FG GOTO 1290,1260,1310,1280
1350 '              └──────────────────────────┘
1360 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ GAME OVER
1370 FOR I=0 TO 5:COLOR 7,2:SOUND 1,10:COLOR 7,0:FOR J=0 TO 100:NEXT J,I:END
1380 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ DRAW MAZE
1390 LINE(0,8)-(191,191),0,BF
1400 IF LB(MX-MV,MY+MU)=0 THEN LINE(191,8)-(180,15):LINE(191,191)-(180,178) ELSE
 LINE(191,15)-(180,15):LINE(191,178)-(180,178)
1410 IF LB(MX+MV,MY-MU)=0 THEN LINE(0,8)-(11,15):LINE(0,191)-(11,178) ELSE LINE(
0,15)-(11,15):LINE(0,178)-(11,178)
1420 FOR I=6 TO 1 STEP -1
1430   X=MX+(7-I)*MU:Y=MY+(7-I)*MV:RX=X-MV:RY=Y+MU:LX=X+MV:LY=Y-MU
1440   IF LB(RX-MU,RY-MV)=0 EQV LB(X,Y)=0 THEN LINE(FNR(I),FNU(I))-(FNR(I),FND(I
))
1450   IF LB(LX-MU,LY-MV)=0 EQV LB(X,Y)=0 THEN LINE(FNL(I),FNU(I))-(FNL(I),FND(I
))
1460   IF LB(X,Y)=0 OR LB(X,Y)=-1 THEN 1530
1470   IF LB(X,Y)=3 THEN CIRCLE(96,75+22*I*I/9),I+I
1480   IF LB(RX,RY)=0 THEN LINE(FNR(I),FNU(I))-(FNR(I-1),FNU(I-1)):LINE(FNR(I),F
ND(I))-(FNR(I-1),FND(I-1)):GOTO 1500
1490   LINE (FNR(I),FNU(I))-(FNR(I),FND(I)):LINE(FNR(I),FNU(I-1))-(FNR(I-1),FNU(
I-1)):LINE(FNR(I),FND(I-1))-(FNR(I-1),FND(I-1))
1500   IF LB(LX,LY)=0 THEN LINE(FNL(I),FNU(I))-(FNL(I-1),FNU(I-1)):LINE(FNL(I),F
ND(I))-(FNL(I-1),FND(I-1)):GOTO 1520
1510     LINE (FNL(I),FNU(I))-(FNL(I),FND(I)):LINE(FNL(I),FNU(I-1))-(FNL(I-1),FNU
(I-1)):LINE(FNL(I),FND(I-1))-(FNL(I-1),FND(I-1))
1520 NEXT:GOTO 1570
1530 IF LB(X,Y)=0 THEN LINE(FNR(I),FNU(I))-(FNL(I),FNU(I)):LINE(FNR(I),FND(I))-(
FNL(I),FND(I)):GOTO 1570
1540 LINE(FNR(I),FNU(I))-(FNR(I-1),FNU(I-1)):LINE-(FNL(I-1),FND(I-1)),,BF:LINE-(
FNL(I),FND(I))
1550 LINE(FNL(I),FNU(I))-(FNL(I-1),FNU(I-1)):LINE(FNR(I-1),FND(I-1))-(FNR(I),FND
(I)):RC=(I=6)
1560 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ DRAW TRACE
1570 FOR I=6 TO 1 STEP -1
1580   X=MX+(7-I)*MU:Y=MY+(7-I)*MV:IF LB(X,Y)=0 OR LB(X,Y)=-1 THEN RETURN
1590   IF LB(X,Y) MOD 4>0 THEN 1660
1600   D0=FND(I)-I:D1=FND(I-1)+I
1610   FOR J=1 TO 4
1620     F(J)=FNL(I-J):IF (X+Y) MOD 2 THEN F(J)=191-F(J)
1630   NEXT
1640   LINE(F(4),D1)-(F(2),D1):LINE-(F(1),D0):LINE-(F(3),D0):LINE-(F(4),D1)
1650   IF WT>TIME AND LB(X,Y)<-1 AND I>2 THEN PAINT((F(2)+F(3))/2,(D0+D1)/2)
1660 NEXT:RETURN
1670 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ ROUND CLEAR
1680 LINE(69,59)-(122,141),0,BF:CIRCLE(75,100),3:LOCATE 10,9:PRINT"EXIT"
1690 WHILE INKEY$<>"5":WEND:LINE(69,59)-(122,141),0,BF
1700 FOR I=0 TO 53:LINE(122,59)-(69+I,59+I/3):LINE-(69+I,141):SOUND I/4,3:NEXT
1710 LINE(0,8)-(191,191),0,BF:FOR I=8 TO 191 STEP 4:LINE(0,I)-(191,199-I):NEXT
1720 FOR I=0 TO 191 STEP 4:LINE(I,191)-(191-I,8):NEXT
1730 LB(EX,EY)=0:KN=0:RC=0:RD=RD+1:MU=-MU:MV=-MV
1740 IF RD MOD 3>0 THEN FOR I=1 TO WD:FOR J=1 TO WD:LB(I,J)=LB(I,J)+(LB(I,J)=5)*
4:NEXT J,I ELSE ERASE LB
1750 RETURN
1760 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ FORWARD
1770 IF LB(MX+MU,MY+MV)<-1 THEN FG=0:RETURN
1780 IF LB(MX+MU,MY+MV)<1 THEN WHILE INKEY$<>"":WEND:GOTO 1810
1790 LB(MX,MY)=5+PG:PG=0:MX=MX+MU:MY=MY+MV:GN=GN-(LB(MX,MY)=3):LB(MX,MY)=2
1800 IF ST=99 THEN GN=GN-1:SOUND 20,10:ST=0 ELSE ST=ST+1
1810 FG=3:RETURN
1820 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ BACK
1830 MU=-MU:MV=-MV:FG=3:RETURN
1840 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ LEFT
1850 V=-MU:U=MV:MV=V:MU=U:FG=3:RETURN
1860 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ RIGHT
1870 V=MU:U=-MV:MV=V:MU=U:FG=3:RETURN
1880 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ SHOOT BEAM & PUT BALL
1890 IF GN<1 THEN RETURN ELSE GN=GN-1
1900 IF KN=RD MOD 3+1 THEN PG=-2:FG=4:RETURN
1910 IF FG<>1 THEN GOSUB 1390
1920 FOR I=58 TO 0 STEP -2:SOUND 80-I/5,1:PSET(96-I,75+I+I):PSET STEP(I+I,0):NEX
T
1930 X=MX+MU:Y=MY+MV
1940 WHILE LB(X,Y)<>0
1950   IF LB(X,Y)<-1 THEN 1980
1960   X=X+MU:Y=Y+MV
1970 WEND:GOTO 2070
1980 FOR J=250 TO 255:FOR I=1 TO 23:LOCATE 0,I:PRINT CHR$(J);:SOUND 75*RND+5,1:N
EXT I,J
1990 K=LB(X,Y)+4:KN=KN+1:KL(K)=0:LB(X,Y)=4
2000 X=(WD-1)*RND+1:Y=(WD-1)*RND+1
2010 IF ABS(X-EX)+ABS(Y-EY)<WD OR LB(X,Y)=0 THEN 2000 ELSE EX(K)=X:EY(K)=Y
2020 IF KN<RD MOD 3+1 THEN 2070
2030 LOCATE 29,6: PRINT"map  ";
2040 LOCATE 30,7: PRINT"put ";
2050 LOCATE 24,13:PRINT"  SEARCH ";:LOCATE 27,14:PRINT "for EXIT"
2060 LB(EX,EY)=-1
2070 FG=2:RETURN
2080 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ LOOK TRACE & LOOK MAP
2090 IF GN<1 THEN RETURN ELSE GN=GN-1
2100 IF KN<RD MOD 3+1 THEN WT=TIME+30:GOTO 2160
2110 B=92/(WD+2):LINE(0,8)-(191,191),0,BF
2120 FOR J=1 TO WD:FOR I=1 TO WD
2130   IF LB(I,J) MOD 3=2 THEN CIRCLE((I+I)*B+8,(J+J)*B+8),.8*B
2140   IF LB(I,J)=2 THEN PAINT STEP(0,0)
2150 NEXT I,J
2160 WHILE INKEY$<>"":WEND:FG=4:RETURN
2170 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ MOVE ENERMY
2180 FOR I=0 TO RD MOD 3:IF KL(I)=0 THEN 2360
2190   U=EU(I):V=EV(I):GT=-(LB(EX(I)+U,EY(I)+V)<>0)-(LB(EX(I)-V,EY(I)+U)<>0)*2-(
LB(EX(I)+V,EY(I)-U)<>0)*4
2200   F=ABS(EX(I)+U-MX)+ABS(EY(I)+V-MY)
2210   R=ABS(EX(I)-V-MX)+ABS(EY(I)+U-MY)
2220   L=ABS(EX(I)+V-MX)+ABS(EY(I)-U-MY)
2230   ON GT GOTO 2310,2250,2260,2270,2280,2290,2300
2240   EU(I)=-U:EV(I)=-V:GOTO 2310
2250   EU(I)=-V:EV(I)=U:GOTO 2310
2260   IF R<F THEN 2250 ELSE 2310
2270   EU(I)=V:EV(I)=-U:GOTO 2310
2280   IF L<F THEN 2270 ELSE 2310
2290   IF L<R THEN 2270 ELSE 2250
2300   IF R<F THEN 2250 ELSE IF L<F THEN 2270
2310   LB(EX(I),EY(I))=4:EX(I)=EX(I)+EU(I):EY(I)=EY(I)+EV(I)
2320   IF LB(EX(I),EY(I))=2 THEN 1370 ELSE LB(EX(I),EY(I))=I-4
2330   D=ABS(MX-EX(I))+ABS(MY-EY(I))
2340   IF WT>TIME THEN SOUND 10*SQR(D),30/D
2350   S=-S*(D¥5>=S)-(D¥5)*(D¥5<S)
2360 NEXT
2370 LOCATE 28,14:PRINT ST$(S)
2380 GOTO 1570
2390 ' ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ MAKE MAZE
2400 LOCATE 1,10:PRINT"Please wait a moment"
2410 WD=11+4*(RD¥3):DIM LB(WD+1,WD+1)
2420 FOR J=1 TO WD STEP 2:FOR I=1 TO WD STEP 2
2430   M=LB(I,J):LB(I,J)=1:P=I:Q=J
2440   IF Q>1 THEN U=LB(P,Q-2) ELSE U=2
2450   IF Q<WD THEN D=LB(P,Q+2) ELSE D=2
2460   IF P>1 THEN L=LB(P-2,Q) ELSE L=2
2470   IF P<WD THEN R=LB(P+2,Q) ELSE R=2
2480   IF U*D*L*R*M>0 THEN 2550
2490   ON INT(4*RND)+1 GOTO 2500,2510,2520,2530
2500   IF U+M<2 THEN LB(P,Q-1)=1:LB(P,Q-2)=1:Q=Q-2:E=U:GOTO 2540 ELSE 2490
2510   IF D+M<2 THEN LB(P,Q+1)=1:LB(P,Q+2)=1:Q=Q+2:E=D:GOTO 2540 ELSE 2490
2520   IF L+M<2 THEN LB(P-1,Q)=1:LB(P-2,Q)=1:P=P-2:E=L:GOTO 2540 ELSE 2490
2530   IF R+M<2 THEN LB(P+1,Q)=1:LB(P+2,Q)=1:P=P+2:E=R:GOTO 2540 ELSE 2490
2540   IF M=1 OR E=0 THEN 2440
2550 NEXT I,J
2560 FOR I=1 TO WD+WD
2570   X=(WD-1)*RND+1:Y=(WD-1)*RND+1:IF (X+Y) MOD 2=0 THEN 2570 ELSE LB(X,Y)=3
2580 NEXT
2590 MX=1:MY=1:MU=1:MV=0:LB(1,1)=2:RETURN
2600 DATA "  RED!!"," YELLOW","  GREEN"
```

★つぐ美さんは，やっぱり「男前／」。（和歌山県伊都郡・どうなるかわからない12才）……【影：ショート・ギャグできたな。編：それどころじゃありませんよ。ほらもう手おくれだ～。つぐ美：も～Ꮚどうせ，私は…Ꮚ】

PASOPIA 7用

ゼロ

ZERO

★お楽しみはこれからだ

ストーリー

あなたは敵から奪いとった最新型のSPTを操り，宇宙空間にある味方宇宙船に逃げ帰らなければならない…。

《第1表》主な変数

S，T	キー入力
X，Y，MK	自機の座標，向き
EX，EY，EM	敵機の座標，向き
LS，LO，LX，LY，LX1，LY1	自機のビーム
EL，QU，QV，QU1，QV1	敵機の弾
VM，VX	V－MAX発動時間，フラグ
SC，DG	スコア，ダメージ
AR	エリア
GP，GS，GT	キャラPUT，スクロール，背景表示のマシン語アドレス

キー操作

2468で8方向移動，スペース・キーでビームが発射でき，シフトキーでV－MAXを発動させます。

プレイ

中央にでる赤いSPTを操作します。敵は黄色いSPTで，ビームか体当たりで破壊してください。SPTは敵のいる方向に勝手に向いてくれます。

ゲーム・オーバーはダメージが100％になったときです。ダメージは，敵の弾に当たると20％，敵に体当たりされると10％，敵を体当たりで破壊すると5％増えますが，味方宇宙船にたどりつくと少し減ります。

また，V－MAXを発動させると，自機が青く光り，スピードが通常の3倍になり，体当たりによるダメージが増えません。

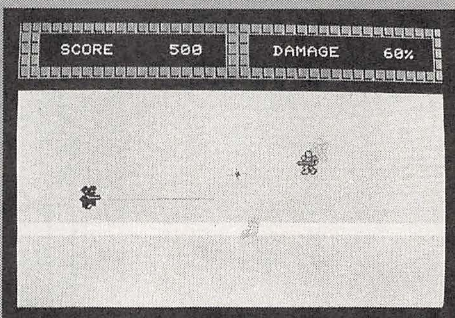
V－MAXは1面（宇宙船にたどりつくまで）に1回，一定時間内だけ使うことができます。また，V－MAX発動中はビームが撃てません。

《第2表》マシン語アドレス

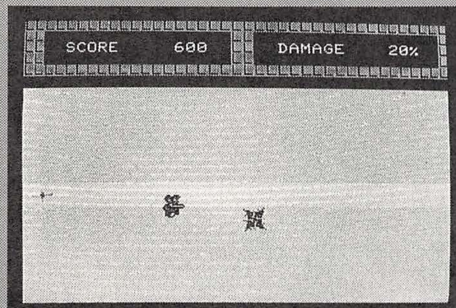
E000H～	キャラクタPUT
E075H～	ペイント（1ライン）
E084H～	スクロール
E090H～	背景表示
E0A0H～	キャラクターDATA



▲〈写真1〉タイトル画面。芸術的な文字だこと（？）

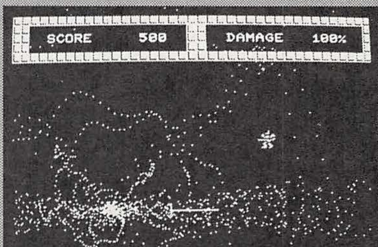


▶〈写真2〉赤いSPTがキミだ。敵を破壊せよ



▶〈写真3〉やった！みごとビームで敵を破壊！

▼〈写真4〉ダメージ100％になるとほらこのとおり



★こんな歌がありましたっけ。♪影の魔神だカゲスター，あカゲスター，カゲスター，カゲスター♪影さんはヒーローをやってたんですね。(広島県豊田郡・亜二名児21才)……【影：うまいんだよなー。編：それベビースター。】

プログラム

マシン語はスクロールとキャラ表示，タイトルなどに使っています。

最初にプログラムを走らせると，上下左右を向いたキャラを計算するので，少し待たなくてはなりません。あしからず。

最後に

今回は「ギャプラス」をＢＧＭにしたのですが，３連符をＳＯＵＮＤ＝文でだすのがめんどうくさく，かなりの手ぬきになってしまいました。気に入らないという人は，1950～2000行のデータを変えてください。

また，80行のＶＭの値を増やすと，Ｖ－ＭＡＸの発動時間が長くなり，100行のＡの値を増やすと自機のスピードが速くなります。

P. S.　このゲームは某レイズナーとは関係ありません。

●

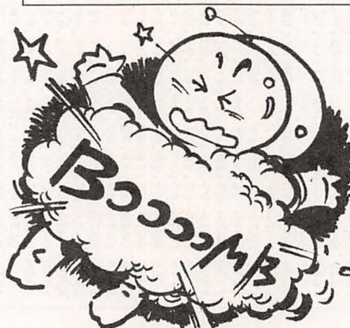


編：これは，かなりの力作ですね。

Dr.D：たしかにそうだな。スクロール・シューティング・タイプのゲームには，マシン語を使ってるものが増えたな。それだけにプログラムのしがいがあるというものだ。

編：プログラム・テクニックがなければ作れないということですね。

Dr.D：ふむ。アイデアとして平凡なものほどゲームにする場合にはプログラム・テクニックが必要なのだ。



ZEROのプログラム・リスト

```
10 GOTO 1300   ' init 1
20 GOSUB 1050  ' title
30 GOSUB 1540  ' init 2
40 GOSUB 950   ' screen
50 '█████||||||||||||||||| main ||||||||||||||||||||█████
60 '|||█████ Your SPT
70 OUT &H30,&H17:S=255-INP(&H31)
80 IF (S AND 2)*VX THEN VM=100:VX=0:COLOR=(2,9,13)
90 FOR I=0 TO 3:SOUND=(4+I*2-(I>0)*2,BM(I,SO)):SOUND=(5-(I>0)*2+I*2,0):NEXT
100 A=1-(VM>0)*2:X0=X-(((S AND 16)=16)*(X-A>=0)-((S AND 64)=64)*(X+A=<38))*A
110 Y0=Y-(((S AND  1)= 1)*(Y-A>=7)-((S AND  4)= 4)*(Y+A=<23))*A
120 IF VM THEN AR=AR-2*(AR<1190):VM=VM-1:IF VM=0 THEN COLOR=(2,10)
130 SOUND=(11,15):SOUND=(13,15)
140 V=&H8000+X*8+Y*320:C=&HE0A0+MK*64:CALL GP(V,C)
150 IF ABS(X-EX)<ABS(Y-EY) THEN MK=1-2*(Y<EY) ELSE MK=-2*(X<EX)
160 X=X0:Y=Y0:V=&H8000+X*8+Y*320:C=&HE0A0+MK*64:CALL GP(V,C)
170 '|||█████ Back ground
180 AR=AR+1:CALL GS:LOCATE 0,6:ON AR¥200 GOTO 200,190,210,220,230,240
190 COLOR 5-(RND>.95)*2:CALL GT:GOTO 260
200 COLOR 7-INT(RND*2)*2:CALL GT:GOTO 260
210 COLOR 1+INT(RND*2)*4:CALL GT:GOTO 260
220 COLOR 1+(RND<.1):CALL GT:GOTO 260
230 COLOR=(1,9):LOCATE INT(RND*40),6:COLOR INT(RND*6)+2:PRINT "・":GOTO 260
240 LOCATE 0,6:COLOR 2:PRINT E$(1210-AR);
250 IF AR=1210 GOTO 890
260 FOR I=0 TO 1:SOUND=(5+I*4,((BG(SO¥8) AND 2^(7-SO MOD 8))<>0)*-15):NEXT:SO=(S
O+1) MOD 80
270 LOCATE 11,3:COLOR 7:PRINT USING "#####";SC
280 IF (EE=0)*ES*(ABS(X-EX)<2)*(ABS(Y-EY)<2) THEN DG=DG-15+(VM>0)*5:GOSUB 770:GO
TO 410
290 '|||█████ LASER
300 T=STRIG(0):IF LS GOTO 350 ELSE IF (T=0)-VM GOTO 430
310 V=&H8000+X*8+Y*320:C=&HE0A0+MK*64:CALL GP(V,C):IF MK MOD 2 THEN X0=X:Y0=Y+2+
(MK=3)*4 ELSE X0=X+2+(MK=2)*4:Y0=Y
320 IF (X0<0)+(X0>38) THEN X0=(X0>38)*-38 ELSE IF (Y0<7)+(Y0>23) THEN Y0=7-(Y0>2
3)*16
330 X=X0:Y=Y0:V=&H8000+X*8+Y*320:CALL GP(V,C):LO=0
340 LS=1:LX1=(MK=0)*5-(MK=2)*5:LY1=(MK=1)*5-(MK=3)*5:LX=X+1+(MK=0)*6-(MK=2):LY=Y
+1+(MK=1)*6-(MK=3):GOTO 360
350 LINE(LX*8,LY*8)-STEP(ABS(LX1)*7.8,ABS(LY1)*7.8),XOR,2:LX=LX+LX1:LY=LY+LY1
360 SOUND=(1,LO*.9375):SOUND=(3,LO*.9375):SOUND=(0,100+LO):SOUND=(2,200+LO)
370 SOUND=(6,4):SOUND=(7,LO*.9375):IF (LX<-4)+(LX>39)+(LY<7)+(LY>24) THEN LS=0:S
OUND=(1,15):SOUND=(3,15):SOUND=(7,15):GOTO 430
380 IF ES*(EE=0)*(EX>=LX-1)*(EX<=LX+ABS(LX1)*.8)*(EY>=LY-1)*(EY<=LY+ABS(LY1)*.8)
 THEN SOUND 0,0:GOTO 400
390 LO=LO+2:LINE(LX*8,LY*8)-STEP(ABS(LX1)*7.8,ABS(LY1)*7.8),XOR,2:GOTO 430
400 LS=0
410 V=&H8000+EX*8+EY*320:C=&HE2A0:CALL GP(V,C)
420 EE=1:C=&HE1A0+EM*64:CALL GP(V,C):GOTO 500
430 IF EE=0 GOTO 500 ELSE IF EEP GOTO 470
440 V=&H8000+EX*8+EY*320:C=&HE260+EE*64:CALL GP(V,C):EE=EE+1:SC=SC+10
450 SOUND=(14,5):SOUND=(15,EE*2-4):C=C+64:CALL GP(V,C):IF EE=3 THEN EEP=1
460 GOTO 500
470 V=&H8000+EX*8+EY*320:C=&HE260+EE*64:CALL GP(V,C):EE=EE-1:SC=SC+10
480 IF EE<1 THEN ES=0:SOUND=(15,15) ELSE SOUND=(14,5):SOUND=(15,8-EE*2):C=C-64:C
ALL GP(V,C)
490 '|||█████ Enemy's SPT
500 IF ES GOTO 540
510 X1=0:Y1=0:ES=1:EP=INT(RND*3)+1:EA=INT(RND*2)*2-1:EA=EA-(AR>900)*EA
520 EX=INT(RND*39):EY=INT(RND*17)+7:IF (ABS(EX-X)<5)*(ABS(EY-Y)<5) GOTO 520
530 EEP=0:EE=0:IF ABS(X-EX)<ABS(Y-EY) THEN EM=1-2*(EY<Y):GOTO 620 ELSE EM=-2*(EX
<X):GOTO 620
540 ON -EP*(EE=0) GOTO 550,560,570:GOTO 670
550 X1=X1+SGN(X-EX):Y1=Y1+SGN(Y-EY):X0=EX+X1/5*EA:Y0=EY+Y1/5*EA:GOTO 580
560 X0=EX+SGN(X-EX)*EA:Y0=EY+SGN(Y-EY)*EA:GOTO 580
570 X0=EX+EA*(INT(RND*2)*2-1):Y0=EY+EA*(INT(RND*2)*2-1)
580 IF (X0<0)+(X0>38)+(Y0<7)+(Y0>23) THEN ES=0:GOTO 620
590 IF (ABS(X-X0)<2)*(ABS(Y-Y0)<2) THEN DG=DG-10+(VM>0)*10:GOSUB 770:SOUND=(7,15
):SOUND=(1,15):SOUND=(3,15):GOTO 410
600 V=&H8000+EX*8+EY*320:C=&HE1A0+EM*64:CALL GP(V,C)
610 EX=X0:EY=Y0:IF ABS(X-EX)<ABS(Y-EY) THEN EM=1-2*(Y>EY) ELSE EM=-2*(X>EX)
620 V=&H8000+EX*8+EY*320:C=&HE1A0+EM*64:CALL GP(V,C)
630 IF LS*ES*(EE=0)*(EX>=LX-1)*(EX<=LX+ABS(LX1)*.8)*(EY>=LY-1)*(EY<=LY+ABS(LY1)*
.8) THEN ELSE 670
640 LINE(LX*8,LY*8)-STEP(ABS(LX1)*7.8,ABS(LY1)*7.8),XOR,2
650 SOUND=(7,15):SOUND=(1,15):SOUND=(3,15):GOTO 400
660 '|||█████ Enemy's bullet
670 IF EL GOTO 710 ELSE IF (RND>.5)+(ES=0)-EE GOTO 70
680 EL=1:QU=EX+(EM=0)*2-(EM=2)*2:QV=EY+(EM=1)*2-(EM=3)*2:I=X-QU:J=Y-QV
690 IF ABS(I)<ABS(J) THEN K=ABS(J) ELSE K=ABS(I)
700 QU1=I/K*2:QV1=J/K*2:GOTO 720
710 V=&H8000+CINT(QU)*8+CINT(QV)*320:C=&HE2A0:CALL GP(V,C):QU=QU+QU1:QV=QV+QV1
720 IF (QU<0)+(QU>38)+(QV<7)+(QV>23) THEN EL=0:GOTO 70
730 IF (ABS(QU-X)<2)*(ABS(QV-Y)<2) THEN GOSUB 760:GOTO 70
740 V=&H8000+CINT(QU)*8+CINT(QV)*320:C=&HE2A0:CALL GP(V,C):GOTO 70
750 '█████||||||||||||||||| damage ||||||||||||||||||||█████
```

★今度生まれかわったら，いっしょになろうね。影さん♡（石川県羽咋郡・ＮＯＫＫＯ13才）……【影：じゃあ，みんないっしょに生まれようか。編：くれぐれも影さんには似ないように。影：私はみにくいあひるの子か！】

```
760 EL=0
770 DG=DG+20:LOCATE 32,3:COLOR 7:PRINT USING "###";DG
780 IF DG<100 THEN RETURN ELSE SOUND 0,0:FOR I=0 TO 20:CALL GS:NEXT
790 '||||||■■■ Game over
800 V=&H8000+X*8+Y*320:C=&HE300:CALL GP(V,C):COLOR=(2,6)
810 FOR I=0 TO 1000 STEP 4:FOR J=0 TO 1:SOUND=(6+J*8,4+RND*J):SOUND=(7+J*8,I/70)
:NEXT
820 FOR J=0 TO 3:PSET(X*8+8-COS((I/4+J*157)/15)*I/4,Y*8+8-SIN((I/4+J*157)/2)*I/4
0),2
830 PSET STEP(COS((I/4+J*157)/15)*I/2,SIN((I+J*157)/60)*I/4),2:NEXT:NEXT:SOUND 0
,0
840 A$="7677757455441110":FOR I=0 TO 8:COLOR=(2,VAL(MID$(A$,I*2+1,1)),VAL(MID$(A
$,I*2+2,1))):FOR J=0 TO 50:NEXT J,I
850 LOCATE 4,13:COLOR 7:PRINT "You could not escape from planet."
860 LOCATE 5,15:PRINT       "And your friends have died·····"
870 OUT &H30,&H7F:WHILE INKEY$<>"":WEND:FOR I=0 TO 15000:NEXT:GOTO 20
880 '■■■|||||||||||||||| clear ||||||||||||||||||■■■
890 V=&H8000+EX*8+EY*320:C=&HE120+EM*64:CALL GP(V,C):COLOR 7:SOUND 0,0
900 LOCATE 8,20:PRINT       "You escaped from planet."
910 LOCATE 5,21:PRINT "But you must help your friends."
920 LOCATE 8,22:PRINT       "   Go to planet more.":DG=DG*.7
930 FOR I=0 TO 10000:NEXT:GOSUB 1550:COLOR=(1,8):COLOR=(2,10):GOTO 40
940 '■■■|||||||||||||||| screen ||||||||||||||||||■■■
950 CLS:PRINT:COLOR 9
960 PRINT STRING$(40,"L");:FOR I=0 TO 2
970 PRINT "LL■■■■■■■■■■■■LL■■■■■■■■■■■■LL";
980 NEXT:PRINT STRING$(40,"L");:COLOR 7:LOCATE 4,3
990 PRINT USING "SCORE  #####0";SC:LOCATE 23,3:PRINT USING "DAMAGE    ###%";DG
1000 FOR I=6 TO 23:COLOR 5+(I>15)*3:LOCATE 0,I:CALL GT:NEXT
1010 V=&H90D8:C=&HE0A0:CALL GP(V,C)
1020 FOR I=0 TO 1:LINE(0,I*48)-STEP(319,7),PSET,1,BF:NEXT
1030 RETURN
1040 '■■■|||||||||||||||| title ||||||||||||||||||■■■
1050 COLOR=(0,0):COLOR=(1,1,0):COLOR=(2,7):COLOR=(3,10):COLOR 8:CLS
1060 LOCATE 0,2:PRINT "OTANOSHIMI FACTORY PRESENTS"+SPACE$(13);
1070 PRINT "                                       ";
1080 PRINT "                                       ";
1090 PRINT "                                       ";
1100 PRINT "                                       ";
1110 PRINT "                                       ";
1120 PRINT "                                       ";
1130 PRINT "                                       ";
1140 PRINT "                                       ";
1150 PRINT "                                       ";
1160 PRINT "                                       ";
1170 PRINT "                                       ";
1180 PRINT "                                       ";
1190 PRINT "                                       ";
1200 PRINT TAB(21);"PLEASE PUSH ANY KEY";SPACE$(40);
1210 PRINT "Your SPT is moved by '2468' keys.      ";
1220 PRINT "If you will push a space bar, your SPT  shot a beam.";SPACE$(28);
1230 PRINT "And if you will push a shift key, you c-an use the V-MAX!";SPACE$(23
);
1240 LINE(1,16)-(319,183),PSET,1,BF:Y=0:A=&HE075
1250 POKE &HE07C,16+Y:POKE &HE077,2:CALL A:POKE &HE07C,20+Y:POKE &HE077,3:CALL A
1260 POKE &HE07C,24+Y:POKE &HE077,2:CALL A:POKE &HE07C,12+Y:POKE &HE077,1:CALL A
1270 Y=(Y+1) MOD 176:IF INKEY$="" GOTO 1250
1280 RESTORE 2010:FOR I=0 TO 3:READ J:COLOR=(I,J):NEXT
1290 CLS:RETURN
1300 '■■■|||||||||||||||| init 1 ||||||||||||||||||■■■
1310 SCREEN 0:WIDTH 40:KEY OFF:CONSOLE 0,25,,8
1320 CLEAR ,&HDFFF:DEFINT A-Z:DEFSNG Q:ON ERROR GOTO 2020
1330 GP=&HE000:GS=&HE084:GT=&HE090:IF PEEK(&HE35E)=&H84 GOTO 1460
1340 '||||||■■■ Data set / Make a character
1350 FOR I=0 TO 53:SM=0:FOR J=0 TO 15
1360 READ A$:A=VAL("&h"+A$):POKE GP+I*16+J,A:SM=SM+A:NEXT:READ A$
1370 IF VAL("&h"+A$)<>SM THEN BEEP:PRINT "ERROR !":END
```

```
1380 IF (I<>13)*(I<>29) GOTO 1450 ELSE CLS:C=&HE0A0-(I=29)*256
1390 V=&H8000:CALL GP(V,C):FOR J=0 TO 2:FOR K=0 TO 15:FOR L=0 TO 15
1400 PSET(L,K+16+J*16),POINT(K,15-L+J*16):NEXT:NEXT:C=0:FOR K=0 TO 1:FOR L=0 TO
1
1410 FOR M=0 TO 7:B=0:R=0:FOR N=7 TO 0 STEP-1:A=POINT(7-N+L*8,16+J*16+M+K*8)
1420 B=B-2^N*((A=1)+(A=3)):R=R-2^N*(A)1):NEXT
1430 POKE &HE0E0-(I=29)*256+J*64+C,R:POKE &HE100-(I=29)*256+J*64+C,B:C=C+1
1440 NEXT:NEXT:NEXT:NEXT:I=I+12
1450 NEXT
1460 FOR I=0 TO 39:POKE &HF000+I,135-(I=39)*7:NEXT:RESTORE 1880
1470 DIM E$(10),BM(3,79),BG(9):FOR I=4 TO 10:READ E$(I):NEXT
1480 FOR I=0 TO 3:E$(I)=SPACE$(INT(RND*39))+CHR$(249+INT(RND*7))+"·":NEXT
1490 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 39:READ A:BM(I,J*2)=A:BM(I,J*2+1)=A:NEXT:NEXT
1500 READ A,B,C,D:FOR I=0 TO 19:BM(2,I*4)=A:BM(2,I*4+1)=1:BM(2,I*4+2)=B:BM(2,I*4
+3)=1:NEXT
1510 FOR I=0 TO 39:BM(3,I*2)=C:BM(3,I*2+1)=D:NEXT
1520 FOR I=0 TO 9:READ A$:BG(I)=VAL("&h"+A$):NEXT:GOTO 20
1530 '■■■|||||||||||||||| init 2 ||||||||||||||||||■■■
1540 DG=0:SC=0:RANDOMIZE TIME/3
1550 SO=0:EE=0:EEP=0:VX=1:VM=0:AR=0:X=19:Y=13:MK=0:ES=0:EL=0:LS=0:EX=-1:QU=-1
1560 RETURN
1570 '■■■|||||||||||||||| data ||||||||||||||||||■■■
1580 DATA E5,C5,D5,F3,D5,5E,23,56,EB,D1,E5,1A,6F,13,1A,67,8DC
1590 DATA EB,E1,EB,D5,06,22,CD,52,E0,06,22,CD,52,E0,EB,D5,99A
1600 DATA 11,30,01,19,D1,EB,06,22,CD,52,E0,06,22,CD,52,E0,665
1610 DATA D1,06,11,CD,52,E0,06,11,CD,52,E0,EB,D5,11,30,01,6FF
1620 DATA 19,D1,EB,06,11,CD,52,E0,06,11,CD,52,E0,FB,D1,C1,88E
1630 DATA E1,C9,3E,06,D3,3C,78,D3,0C,3E,03,D3,0F,3E,08,D3,690
1640 DATA 0D,06,08,7E,EB,4E,EB,A9,12,23,13,10,F6,3E,02,D3,5C7
1650 DATA 0F,AF,D3,3C,C9,01,46,00,21,01,00,11,00,00,3E,00,34E
1660 DATA CD,05,00,C9,0E,2E,06,01,11,18,06,CD,05,00,C9,00,3A8
1670 DATA 0E,30,21,00,F0,11,28,00,CD,05,00,C9,00,00,00,00,323
1680 DATA 00,00,00,00,04,01,02,00,00,00,00,48,08,D0,5C,06,189
1690 DATA 7F,00,03,06,03,03,0F,00,D4,60,00,60,30,18,30,00,2A9
1700 DATA 00,00,01,0E,0B,0E,0D,7F,00,F0,3C,34,F4,2C,A2,F9,4CF
1710 DATA FF,7F,04,09,07,0C,10,0F,EA,FC,F0,98,FC,E6,CC,38,811
1720 DATA 00,00,00,01,0C,0D,03,00,00,40,40,C0,0C,DE,D0,06,31D
1730 DATA 7F,00,03,06,03,03,0F,00,D4,60,00,60,30,18,30,00,2A9
1740 DATA 01,02,02,0F,1F,1F,0D,7F,C0,60,60,FC,FE,7F,BE,FF,694
1750 DATA 80,7F,07,0F,04,0F,1F,0F,3E,9C,F0,F8,CC,FE,FC,38,716
1760 DATA 00,00,00,00,01,01,01,03,00,00,00,00,00,00,80,FF,185
1770 DATA FF,01,00,00,00,00,00,00,C0,80,80,80,00,00,00,00,340
1780 DATA 00,00,00,00,01,01,01,00,00,00,00,00,00,00,7F,082
1790 DATA FE,00,00,00,00,00,00,00,00,80,80,80,00,00,00,00,27E
1800 DATA 00,00,00,01,11,09,0F,0F,00,00,00,10,E0,C0,C0,FF,3A8
1810 DATA FF,03,03,07,08,00,00,00,F0,F0,90,88,80,00,00,00,48C
1820 DATA 00,00,00,01,0B,07,13,10,00,00,40,10,20,64,7F,189
1830 DATA FE,26,04,08,02,00,00,00,08,C8,E0,D0,80,00,00,00,432
1840 DATA 00,A1,49,31,35,4B,0F,1F,02,24,9A,98,E4,D0,E4,FF,6B8
1850 DATA FF,27,0B,27,19,59,24,40,F8,F0,D2,AC,8C,92,85,00,737
1860 DATA 00,21,31,0F,0F,15,13,00,00,86,64,18,38,5C,7F,2AD
1870 DATA FE,3A,1C,18,26,61,00,00,00,C8,A8,F0,F0,8C,84,00,653
1880 DATA "                                      "
1890 DATA "                                      "
1900 DATA "                                      "
1910 DATA "                                      "
1920 DATA "                                      "
1930 DATA "                                      "
1940 DATA "                                      "
1950 DATA   1,  1,  1,  1,  1,  1,  1,  1,319,319,319,319,319,319,319,319
1960 DATA 338,338,338,338,338,338,425,425,358,358,358,358,358,358,358,358
1970 DATA 477,381,381,381,381,381,381,381,  1,  1,  1,  1,  1,  1,  1,  1
1980 DATA 403,403,403,403,403,403,403,403,425,425,425,425,425,425,568,568
1990 DATA 425,425,425,425,425,425,425,425,638,477,477,477,477,477,477,477
2000 DATA 477,451,638,508,00,00,00,15,00,00,00,00,00,00
2010 DATA 00,08,10,14
2020 IF ERR=11 THEN RESUME NEXT ELSE RESUME 2030
2030 BEEP:PRINT "Error in";ERL
```

★編さん，あなたのたましいをください。レリクスの世界へつれていってあげます。そこで永遠のねむりを求めるか，それとも，自由の光を求めるかは，あなたの自由です。(長崎県西彼杵郡・松下幸二郎14才)……【編：わおー。】

PC-6001/mkII/6601/SR用(モード1, ページ2)

スレイヤー
SLAYER



★新野　恵貴

◆STORY

あなたの前にはレンガ造りの迷宮がひろがっていた。

なぜあなたはここにきたか？

それは，この迷宮のどこかにかくされている秘宝〝スレイヤー〟を捜しにきたのだ。

スレイヤーを手にした者は，この世を動かせるほどの偉大な力を手に入れることができるという。

わかっていることといえば，スレイヤーを手に入れるには三つのリングと勇気が必要だということだけ。

スレイヤーとはなにか？剣か，タテか，それとも生物か？

考えているひまはない。

スレイヤーのなぞを解くのは…あなただ！

◆HOW TO PLAY

リスト2をRUNするとタイトルがでて，そこでリターン・キーを押すとスタートです。自分はカーソル・キーで上下左右，レンガのところは通れません。画面の端にきて，その上へはみだすと，そこにつながっているつぎの画面へ移ります。それをくり返して迷路の中からリング（◎）を捜し，出口へいってください。

出口は倉庫（⌂）の中にかくされています。

もし，道がとつぜん広くなり敵と出会ったら，体当たりしてみてください。フラッシュしたほうがダメージをうけていますが，敵は強いので逃げたほうがいいと思います。

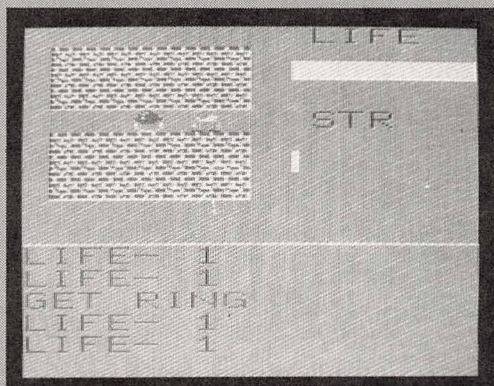
ちなみにLIFEが0になるとゲーム・オーバーです。グラフが画面からはみでても，ちゃんとカウントされてますのでご安心を！（最初ははみでている）

《第1表》変数表

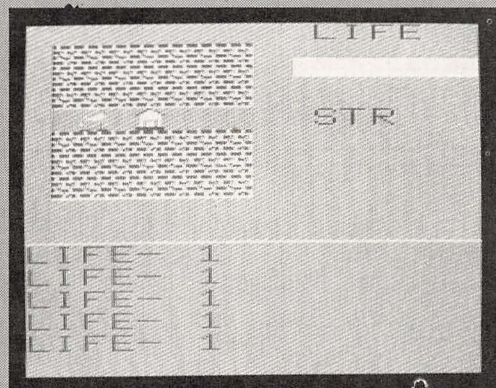
RO	……面数
LF	……LIFE
SR	……STR
X，Y	…マップ上での自分の位置
V，W	…画面上での自分の位置
SF	……剣を持っているかのフラグ
RI	……リングを取った数
IN	……倉庫に入っ数
GF	……リングを取ったかのフラグ
MT	……敵のLIFE
MR	……敵のSTR
MC	……敵のキャラ
MX，MY	…敵の位置
TF	……敵出現フラグ
CV	……敵の動くカウント



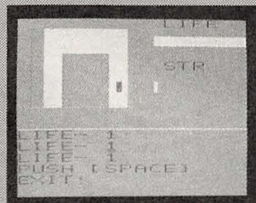
▶《写真1》SLAYERのタイトル画面。リスト2をロード中



▼《写真2》やった!!宝石を見つけたぞ，あとはアイテムと出口だ



▲《写真3》うーん？この小屋はなにかなあ？とりあえず入ろう



◀《写真4》やった!!出口を見つけたゾ。2面へレッツゴー!!

PC-6001/mkII

★やったー！イシターをクリアしたゾー！1か月の時間と7,200円を使い，イシターを復活させたー！これも，ベーマガのおかげです。ありがとう!!（北海道函館市・梅ちゃんさすが14才）……【影：あんたはエライ!!。】

◆MYSTERY

倉庫の中は出口とはかぎりません。

敵にもただではダメージをあたえられません。

全3面で，3面にスレイヤーは隠されています。

ほかに，○や－××行なんかがでてきます。プログラムがまちがっていない限り，なにがおきても不思議ではないのです。

画面の下半分はメッセージを表示するところで，ここにPUSH〔SPACE〕がでたらスペース・キーを押してください。

このメッセージのところが重要な意味をもっています。

◆ENDING

REMをつけるとOUT OF MEMORYになるし，ゲームの性質上，プログラムの流れ等公開できません。

プログラムは**リスト1**をLOAD，RUNで自動的に**リスト2**をLOAD

〈リスト1〉SLAYERのチェックサム&データリスト

```
10 CLEAR50,&HDCFF
20 CLS:PRINT"ちょーっと まって くだ゛さーい."
30 PLAY "SM20000L150CD#DC#","SM2
0000L1506CD#DC#
40 FORI=&HDE00TO&HDE61:READA$:A=
VAL("&H"+A$):POKEI,A:M=M+A:NEXT
50 IF M<>11502 THEN PRINT"300-43
0のど゛こかが゛ちが゛います。"CHR$(7):END
60 M=0:AD=&HDD00:FORL=1TO6
70 FORI=ADTOAD+&H17:READA$:A=VAL
("&H"+A$):POKEI,A:M=M+A:NEXT
80 AD=AD+&H20:NEXT
90 IF M<>17579 THEN PRINT"500-67
0のど゛っかが゛ちが゛うよー。"CHR$(7):END
100 M=0
110 FORI=&HDF00TO&HDF1FSTEP2:REA
D A$:A=VAL("&H"+A$):POKEI,A:M=M+
A:NEXT
120 IF M<>1732 THEN PRINT "680-6
90のど゛っかが゛ちが゛ってるっ!"CHR$(7):END
130 FORI=&HDF01TO&HDF1FSTEP2:POK
EI,&H31:NEXT
140 FORI=&HDDC0TO&HDDDF:POKEI,17
0:POKEI+&H20,0:NEXT
150 POKE&HFAEB,&H0F:POKE&HFAEC,&
HDE
160 PLAY "DFF#G#GD#D#C#D","DFF#G
#GD#D#C#D"
170 SCREEN 3,2,2:COLOR ,3:CONSOL
E0,16:CLS
180 FORI=10TO200STEP2:A=RND(1)*5
:LINE(I,A)-(I-10,100-A),2:NEXT
190 FORI=0TO15STEP2:A=RND(1)*5
200 LINE(60+I,10+A)-(20+I,40),4:
LINE-(60+I,60),4:LINE-(20+I,90-A
),4
210 NEXT:LOCATE5,6:COLOR4:PRINT"
LAYER"
220 LOCATE0,12:PRINT"Now load LI
ST 2"
230 SCREEN1,1:CLS:PRINT"ちょっと まて!
!"
240 SCREEN 3,2,2:CLOAD
295 REM●●●●●●●● MACHINE ●●●●●●●●
296 REM         CHR PUT
300 DATA06,0C,1A,77,D5,11,20,00
310 DATA19,D1,13,05,20,F4,C9,CD
320 DATA41,07,EB,11,00,DD,E5,CD
330 DATA00,DE,E1,2C,CD,00,DE,C9
335 REM         MUSIC
340 DATAE5,D5,C5,F5,3A,80,DE,3C
350 DATA32,80,DE,FE,FF,20,23,06
360 DATADF,3A,82,DE,4F,0A,5F,3E
370 DATA00,CD,C5,1B,0C,0A,5F,3E
380 DATA01,CD,C5,1B,0C,79,32,82
390 DATADE,FE,20,20,05,3E,00,32
400 DATA82,DE,F1,C1,D1,E1,C3,74
410 DATA0F
415 REM   INTERVAL ON
420 DATAF3,21,20,DE,22,06,FA,FB
430 DATAC9
435 REM●●●●●●●● DATA ●●●●●●●●●●●●
436 REM      キャラクター
500 DATA0A,2A,2A,2A,1A,05,2A,8A
510 DATA4A,8A,08,FC,A0,A8,A8,94
520 DATA54,50,A8,A2,A1,A0,20,3F
525 REM
530 DATA0A,EA,EA,D5,EA,D5,C5,6A
540 DATA6A,2A,2A,55,80,A8,AA,55
550 DATAAA,55,50,A9,A9,95,28,15
555 REM
560 DATA01,05,17,1D,56,5A,5A,56
570 DATA15,17,05,01,40,50,54,54
580 DATA95,A5,A5,95,D4,54,50,40
585 REM
590 DATA03,0D,37,3F,F7,FF,BF,6F
600 DATA4A,40,10,05,C0,F0,FC,FC
610 DATAFF,FF,FE,F9,A1,01,04,50
615 REM
620 DATADF,DF,55,FD,F9,65,EE,DB
630 DATA56,FD,FD,55,DF,DF,55,ED
640 DATAF9,65,9F,DF,55,BD,ED,55
645 REM
650 DATA03,0D,35,D5,15,15,1A,19
660 DATA19,19,FF,FF,C0,70,5C,57
670 DATA54,54,A4,64,64,64,FF,FF
675 REM      SOUND DATA
680 DATAAA,91,AA,91,AA,91,AA,91
690 DATA64,64,3F,3F,2D,2D,1C,1C
```

〈リスト2〉SLAYERのメイン・プログラム・リスト

```
10 DIMM$(14)
15 DX=&HDE14:IV=&HDE5B
20 FORY=0TO7:FORX=0TO7:P(X,Y)=&H
E200+X*2+Y*384:NEXT:NEXT
50 SCREEN3,2,2:COLOR2,3,1:CONSOL
E0,16,,0:CLS
100 LOCATE4,6:PRINT"SLAYER":LOCA
TE1,15:PRINT"HIT [RETURN]";
120 IFINKEY$<>CHR$(13)GOTO120
140 CLS:LF=120:SR=0:SF=0:MT=40:M
R=30:RI=0:IN=0
150 RO=1:MC=&H20:RESTORE
160 X=1:Y=1:V=4:W=4:GF=0
170 ML=MT:P$="SM5000":PLAYP$,P$
180 FORI=1TO14:READM$(I):NEXT
210 CLS:SOUND8,8:SOUND2,0:SOUND3
,6
215 SOUND9,8:GOSUB980
230 COLOR4:LOCATE10,0:PRINT"LIFE
":LINE(150,20)-(150+LF,30),2,BF
240 LOCATE10,4:PRINT"STR"
250 LINE(0,119)-(255,119),2:CONS
OLE10,16:COLOR,1:CLS
251 LOCATE0,15:PRINT"ROUND"RO"ST
ART"
260 MF=0:DT=&HE0:A$=MID$(M$(Y),X
,1):G=ASC(A$)-47
265 MS=1:GOSUB930:LINE(16,12)-(1
26,96),3,BF
270 MX=4:MY=4:POKEDX,&H80:FORQ=1
TO7:FORR=1TO7:A=USR(P(R,Q)):NEXT
:NEXT
280 IFG>15GOTO 450
290 ONGGOTO300,310,320,330,340,3
50,360,370,380,390,400,410,420,4
10,420
300 GOSUB800:GOSUB810:GOSUB820:G
OSUB830:GOTO600
310 GOSUB830:GOSUB810:GOTO600
320 GOSUB830:GOSUB800:GOTO600
330 GOSUB820:GOSUB810:GOTO600
340 GOSUB820:GOSUB800:GOTO600
350 GOSUB800:GOSUB810:GOSUB830:G
OTO600
360 GOSUB800:GOSUB810:GOSUB820:G
OTO600
370 GOSUB820:GOSUB830:GOSUB810:G
OTO600
380 GOSUB820:GOSUB830:GOSUB800:G
OTO600
390 GOSUB820:GOSUB830:GOTO600
400 GOSUB800:GOSUB810:GOTO600
410 GOSUB820:GOSUB830:GOSUB840:M
F=1:GOTO600
420 GOSUB800:GOSUB810:GOSUB840:M
F=1:GOTO600
450 IFG>22GOTO 480
455 IFG=17ORG=19ORG=21THENGOSUB8
20:GOSUB830:GOTO470
460 GOSUB800:GOSUB810
470 POKEDX,&HA0:A=USR(P(4,4)):GO
TO600
480 ONG-22GOTO490,500,510,520,53
0,540,550,570,580
490 GOSUB800:GOSUB810:GOSUB820:G
OSUB830:GOTO470
500 GOSUB800:GOTO600
510 GOSUB810:GOTO600
520 GOSUB830:GOTO600
530 GOSUB820:GOTO600
540 GOSUB800:GOSUB810:GOTO 560
550 GOSUB820:GOSUB830
560 POKEDX,&H60:A=USR(P(4,4)):GO
TO600
570 GOSUB800:GOSUB810:DT=&HC0:GO
```

★最近のベーマガは丈夫になったようで，9月号の表紙で指を切ってしまいました（実話ですよー）。（埼玉県大宮市・樺沢典雄14才）……【影：いいことを聞いた。ちょうど，うちの包丁の切れが悪くなってたんだ。】

します。LOADが終わったらRUNです。
最後に，マップを作り，なにかみつけたらすぐメモることです。そして，ゲーム中，セコいことはしないほうがいいですよ。

★　★

```
SUB820:GOSUB830:GOTO585
580 GOSUB820:GOSUB830:DT=&HC0:GO
SUB800:GOSUB810
585 IFSW=1THENPOKEDX,&HE0:A=USR(
P(4,4))
600 B=V:C=W:S=STICK(0):IF S<>0OR
I2=1THENPOKEDX,&HE0:A=USR(P(V,W)
)
610 I2=0:V=V+(S=7)-(S=3):W=W+(S=
1)-(S=5)
620 IFV=0ORW=0ORV=8ORW=8GOTO0890
630 P=PEEK(P(V,W)):IFV=MXANDW=MY
ANDMF=1THENV=B:W=C:GOTO 730
635 IFPEEK(P(V,W)+96)=63ANDGF=0T
HENPRINT"GET RING":RI=RI+1:GF=1:
GOTO650
636 IFP=3ANDG<>28ANDG<>29GOTO100
0
640 IFP<>0THENV=B:W=C
650 POKE DX,0:A=USR(P(V,W))
670 IFMF=0GOTO600
680 CU=CU+1:J=MX:K=MY:IF CU<>2 G
OTO 600
690 CU=0:POKEDX,&HE0:A=USR(P(MX,
MY))
700 MX=MX+SGN(V-MX):MY=MY+SGN(W-
MY)
710 IFMX=VANDMY=WTHENMX=J:MY=K:G
OTO770
720 POKEDX,MC:A=USR(P(MX,MY)):GO
TO600
730 POKEDX,&HA0:A=USR(P(MX,MY)):
POKEDX,MC:A=USR(P(MX,MY)):POKEDX
,&HE0
740 IFSF=0THENPRINT"DON'T HAVE S
WORD";:GOTO640
750 A=ABS((SR>MR)-1)*5:ML=ML-A:P
RINT"HIT!":IFML>0GOTO640
760 PRINT"KILL":ML=MT:A=USR(P(MX
,MY)):MS=20:GOSUB950:MS=5:GOSUB9
10:MF=0
765 GOTO640
770 POKEDX,&HA0:A=USR(P(V,W)):PO
KEDX,0:A=USR(P(V,W))
780 MS=-((SR=<MR)-1)*5:GOSUB930:
PRINT"DAMEGE!":GOTO720
800 POKEDX,DT:FORI=1TO4:A=USR(P(
4,I)):NEXT:RETURN
810 POKEDX,DT:FORI=4TO7:A=USR(P(
4,I)):NEXT:RETURN
820 POKEDX,DT:FORI=1TO4:A=USR(P(
I,4)):NEXT:RETURN
830 POKEDX,DT:FORI=4TO7:A=USR(P(
I,4)):NEXT:RETURN
840 POKEDX,&HE0:FORB=2TO6:FORC=2
TO6:A=USR(P(B,C)):NEXT:NEXT:RETU
RN
850 SOUND8,0:GOSUB990
860 PLAY "L6402C#CC#CC#CC#CG#G#"
,"L6403FDFDFDFDG#G#":GOSUB960
870 PRINT"DIED!":FORI=1TO10:COLO
R,,2:A=8^6:COLOR,,1:A=8^6:NEXT
880 EXEC&H1058:GOTO50
890 H=0:L=0:H=H+(S=7)-(S=3):L=L+
(S=1)-(S=5)
900 X=X+H:Y=Y+L:V=V-H*7:W=W-L*7:
GOTO 260
910 SR=SR+MS:LINE(150,70)-(150+S
R,80),2,BF
920 PRINT"STR+"CHR$(29)MS:RETURN

930 LF=LF-MS:LINE(255,20)-(150+L
F,30),3,BF:IFLF<1GOTO850
940 LOCATE0,15:PRINT"LIFE-";MS:R
ETURN
950 LF=LF+MS:LINE(150,20)-(150+L
F,30),2,BF:PRINT"LIFE+";MS:RETUR
N
960 IFPEEK(&HFD1B)<>0GOTO 960
970 RETURN
980 POKEIV,&H20:POKEIV+1,&HDE:PO
KE&HDE80,0:POKE&HDE82,0:GOTO991
990 POKEIV,&H74:POKEIV+1,15
991 EXEC&HDE59:RETURN
1000 LINE(16,12)-(126,96),1,BF
1010 LINE(30,96)-(120,12),2,BF:L
INE(50,97)-(100,40),3,B
1020 LINE(110,70)-(115,80),4,BF:
LOCATE0,15:PRINT"PUSH [SPACE]"
1030 IFSTRIG(0)=0GOTO1030
1040 FORI=98TO52STEP-2:LINE(I,41
)-(I,96),1:NEXT
1050 ONG-15GOTO1060,1060,1080,10
80,1110,1110,1170,1190
1060 LINE(90,90)-(60,70),4,B:PAI
NT(70,80),2,4
1070 PRINT"BREAD(?)":MS=36:GOSUB
950:MS=3:GOSUB910:GOTO1100
1080 LINE(52,96)-(99,90),2,BF:LI
NE(60,89)-(91,85),4,BF
1090 PRINT"SWITCH ON!":SW=1
1100 FORI=0TO999:NEXT:IN=IN+1:I2
=1:GOTO260
1110 LINE(50,97)-(100,40),3:LINE
(50,40)-(100,97),3:V=B:W=C
1120 IFGF=0THENPRINT"DON'T HAVE
RING":GOTO260
1130 PRINT"EXIT!":SOUND8,0:GOSUB
990
1140 PLAY"L150C8CCC8GGGBB4","L15
03E8EEE8FFFGG4":GOSUB960
1150 RO=RO+1:MR=SR+10:IFRO=3THEN
MR=50:MT=100:MC=&H40
1160 FORI=1TO500:NEXT:GOTO160
1170 LINE(74,76)-(76,90),3,BF:LI
NE(60,74)-(90,75),3,BF
1180 LINE(74,73)-(76,45),2,BF:PR
INT"GET SWORD!":SF=1:GOTO1100
1190 IFRI<>3ORIN>20THENPRINT"YOU
 ARE BAD!":GOTO850
1195 CONSOLE0,16:CLS:COLOR3
1200 POKEDX,&H40:A=USR(P(7,6)):L
OCATE7,9:PRINT"◆":COLOR 4
1210 LINE(120,10)-(50,110):LINE-
(120,130):LINE-(120,10):LINE-(19
0,110)
1220 LINE-(120,130):LOCATE1,11:C
OLOR3
1230 GOSUB990
1240 FORI=1TO21:READA$:PRINTCHR$
(VAL("&H"+A$)+1);:NEXT:PRINT
1250 FORI=1TO5:PLAY"L1003FD#C#EG
#D#C#D#CD#CD","O2L10GGB-BB-BFFEE
D#F
1255 NEXT:PLAY "F6L15FFFFM60000T
50A#1T","B6L15BBBBM60000T5003D#1
T
1260 GOSUB960:PRINT"SEE YOU AGAI
N!":COLOR4:PRINT"TO SLAYER 2";
1270 GOTO 1270
2000 DATA"I773HHH","10088L3","56
57776","50004::",":508786"
2010 DATA"56E1096","28888@6","0I
9D994",,,,,,
2020 REM└","は6つですよ!
2050 DATA"13I7979=797=313",":598
98998=8984:","244HI7979777774"
2060 DATA"1778359070000083","5009
00;6:::53:","GA?145J<<>>?<><"
2070 DATA"H208J598424:::","5366
6M199998884","G29=9089779317J"
2080 DATA"1977787JM>16M53","5986
:<<H:M5046C","5976:H::>:20774"
2090 DATA":I0084<:26106:H","2L42
9B429888424"
2100 DATA"H1999999799:@:3","5417
77778777JG","<106G:<>16?5613"
2110 DATA"GA:2J:24>GG24G<","H289
J593GHHH1J:","57773G189888874"
2120 DATA"500003M0HI;;323","<>?:
G20787=323:","5884I76:H;;23>:"
2130 DATA"2L=;=4::28:J<26","1999
994530F353:",":1==J13:MMH24<:"
2140 DATA":2B9@428898;=4:","2999
99N@N999994"
3000 DATA99,F9,95,DD,BC,D9,B1,D3
,AF,DF,DD,20,1F,1F,1F,9B,95,9B
3010 DATAA4,A4,A4
```

★「ワルキューレの冒険」と言うRPGがでましたが，ワルキューレと言う神様は，女戦士なんですよ。(長野県埴科郡・塚田竹彦13才)……【編：ワルキューレといいアテナといい，最近の女は強いなあ。影：ベーマガにも1人。】

PC-6001/mkII/6601/SR用(モード2，ページ2)
(※PC-6001では別売のROM & RAMカートリッジを使用してください)

ATTOM BOMBERS

アトム ボンバーズ

★伊藤　光博



はじめに

32K，2ページで，このプログラムを入れてRUNするとゲーム・スタートです。

あなたは，主人公（MAN）です。あなたは，上から落ちてくるATTOMをよけつつBOMPを取って，JAGIの掘る穴をひたすら埋めていけばいいのです。GOOD　LUCK!!

遊びかた

MANは，カーソルの左右で動かすことができます。上から落ちてくる物のうち，ATTOMは，ぶつかるとMISSです。BOMPは，穴埋めの材料で，上の〝B：″の部分に取った数が表示されます。

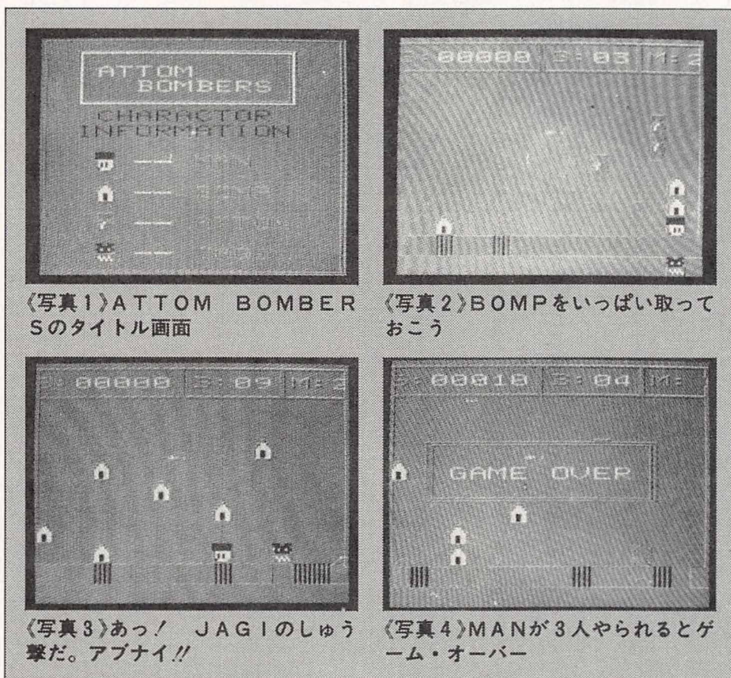
さて，JAGIですが，こいつは地面の下を左右に往復しながら，MANの畑を荒らしていく害獣(がいじゅう)です。こいつは，一度目に止まったところに半穴(?)を掘り，もう一度そこに止まると穴をあけます。

そして，穴のあるところへくると，こんどは地表にでてMANを食べに来ます。

MANは，JAGIを地上へださないため，穴を埋めなければなりません。穴を埋めるには，スペース・キーを押すと，今，向いている足元を埋めます。しかし，BOMPが0のときはこれが使えませんし，穴の上をMANは通れません。

こうして，3回MISSすると，ゲーム・オーバーです。

なお，DEMO中にYを押すとスタート，Nを押すと…押さないでね。



《写真1》ATTOM　BOMBERSのタイトル画面

《写真2》BOMPをいっぱい取っておこう

《写真3》あっ！　JAGIのしゅう撃だ。アブナイ!!

《写真4》MANが3人やられるとゲーム・オーバー

プログラムについて

じつはこのゲーム，SCREEN4で作ったものをSCREEN3へ移したものなのですが，SCREEN4では，非常に遅いため少しくふうしました。

① 変数を多用する

140行の変数，たとえばEXEC&H1058とするよりも，あらかじめA=&H1058としておいてから，EXECAとしたほうが，少しは速いんですね。そこで，何回もループするメイン・ルーチンの数値は，ほとんどこの方法を使いました。

② 配列の使いかた

今回は，画面はみだし処理を，少しくふうしました。130行と270，275行を解読すればわかるでしょう。

③ マシン語について

マシン語はD000～D023番地が8×16キャラPUTルーチンで，D024～D02F番地が逆スクロール・ルーチンです。

このキャラPUTルーチンは，けっこう使いやすいもので，簡単にいえば，D000番地からこのルーチンを書いて，D001，D002番地にキャラを書く先頭



CHECKER FLAG

Dr.D：カラフルできれいなゲームだな。やはりマシン語のルーチンを使っているだけのことはある。

編：一度，PUTルーチンをマシン語で作れば何度でも使えますからね。

Dr.D：そうだ。ぜひこのルーチンを使っていいゲームをどんどん作ってほしい。

★僕の友人の斉藤は，プログラムを打つと必ずエラーがでる。そして，いつしか彼のあだ名は，シンタックス・エラーの斉藤となっていた。(千葉県市原市・中島　保15才)……【編：エラーの神様，影さんと一度勝負すれば?】

番地を下2バイト，上2バイトの順に，D004，D005番地にキャラのデータの先頭番地を下2バイト，上2バイトの順に入れてEXEC&HD000すればよいのです。キャラクターDATAは，32個必要ですが，1500〜1530行がMAN左向きのDATAですので，これを見て，DATAの入れかたを解読すれば，すぐに使えます。ちなみに，380，390行でこの処理を行なっています。

★　★

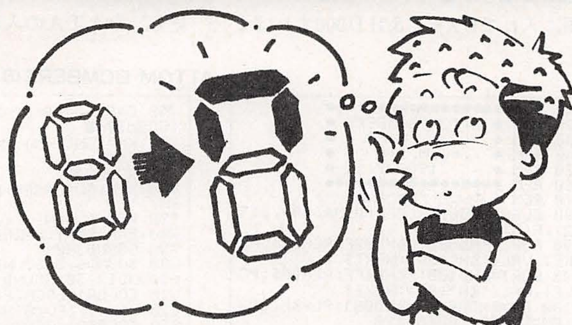
ATTOM BOMBERSのプログラム・リスト

```
10 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
20 REM ● ATTOM BOMBERS ●
30 REM ●         Ver2.3 ●
40 REM ●   by M.ITO     ●
50 REM ●      1986,7,11 ●
60 REM ●●●●●●●●●●●●●●●●●●
70 REM [ マシンご かきこみ ]
80 CLEAR1000,&HCFFF:DIMA(40),B(32),F(32)
90 FORI=&HD000TO&HD02F:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXTI
95 FORI=&HD100TO&HD1FF:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXTI
100 PD=&HD000:N=&HD001:PL=&HD002:PM=&HD004:GOTO1170
110 REM [ しょき せってい ]
120 F=12:J=32:K=INT(RND(1)*20):L=2:M=0:R=0
130 B(0)=1:B(30)=-1
140 PB=&HD024:PC=&H60:PE=&HE8:PF=&HF400:PH=&H02:PI=&HF4:PJ=&HF8:PK=&HA0
150 FORI=0TO16:F(I)=&H80:NEXT
160 FORI=1TO15STEP3:F(I)=&HC0:NEXT
170 FORI=0TO32:A(I)=&H20:NEXT:GOSUB1000
180 REM [ メイン ルーチン ]
190 B=INT(RND(1)*16):D=F(B):B=B+B:C=PE:GOSUB380
200 EXECPB
210 G=PEEK(PF+F)
220 IFG=0THEN250
230 IFG=PHTHEN640
240 GOTO780
250 EXECPG:H=STICK(0)
260 IFH=0THEN280
270 OM=-((A(F+2)<>PC)AND(H=3))+((A(F-2)<>PC)AND(H=7))
275 OM=OM+B(F+OM+OM):F=F+OM+OM
280 B=F:C=PI
290 IFH=3ORH=7THENJ=H(H)
300 D=J:GOSUB380
310 IFSTRIG(0)=1THENGOSUB450
320 K=K-2:IFK<0THENGOSUB410
330 B=M:C=PJ:D=PC:GOSUB380
340 M=M+L:IFM<2ORM>29THENL=-L
350 B=M:C=PJ:D=PK:GOSUB380
355 IFA(M)=PCTHEN710
360 GOTO190
370 REM [ キャラクター PUT ]
380 POKEN,B:POKEPL,C:POKEPM,D
390 EXECPD:RETURN
400 REM [ JAGI あなあけ ]
410 K=INT(RND(1)*20)
420 A(M)=A(M)+32:SOUND7,56:PLAY"o3v15c64","o3v15e64","o3v15g64"
430 B=M:C=&HF6:D=A(M):GOSUB380:RETURN
440 REM [ BOMP おく ]
450 O=PEEK(&HF500+F):P=-2
460 IFO=&H97THENP=2
470 Q=F+P:IFA(Q)<>&H60ORR=0THENRETURN
480 AA=R:R=R-1:A(Q)=&H20
490 SOUND7,53:PLAY"m1000c16","m100o8b16":SOUND7,56
500 FORI=&HF7E0+QTO&HF600+QSTEP-&H20
510 POKEI,&HAA:POKEI+1,&HAA
520 NEXTI
530 T=0:IFAA<10THENT=1
540 COLOR1:LOCATE9+T,1:PRINTAA
550 T=0:IFR<10THENT=1
560 COLOR2:LOCATE9+T,1:PRINTR
570 U=LEN(STR$(S))
580 COLOR1:LOCATE7-U,1:PRINT"0";CHR$(29);S
590 S=S+10:IFS>99990THENS=99990
600 U=LEN(STR$(S))
610 COLOR2:LOCATE7-U,1:PRINT"0";CHR$(29);S
620 RETURN
630 REM [ BOMP とった ]
640 A$="0":IFR>9THENA$=""
650 COLOR1:LOCATE10,1:PRINTA$;CHR$(29);R
660 R=R+1:SOUND7,56:PLAY"o8v15e64","o8v15g64","o8v15b64"
670 A$="0":IFR>9THENA$=""
680 COLOR2:LOCATE10,1:PRINTA$;CHR$(29);R
690 GOTO250
700 REM [ JAGI ちじょうへ ]
710 AB=PK:AC=PC
720 C=PJ:D=AC:GOSUB760
730 C=&HF6:D=AB:GOSUB760:C=&HF6:D=AC:GOSUB760
740 C=PI:D=AB:GOSUB760:C=PI:D=AC:GOSUB760
750 KM=SGN(F-M):M=M+KM+KM:IFM<>FTHEN740
755 GOTO780
760 B=M:GOSUB380:EXEC&H1BCD:RETURN
770 REM [ MAN ばくはつ ]
780 B=F:C=PI:D=&HE0
790 GOSUB380
800 SOUND6,5:SOUND7,17:SOUND8,19:SOUND12,30:SOUND13,0
810 COLOR1:LOCATE14,1:PRINTV
820 V=V-1:IFV<0THEN1070
830 COLOR2:LOCATE14,1:PRINTV
840 A$="m3200s8l8o4c4def4edcdefg4g4a4gfe4dcd4co3bo2c4c6o4l4"
842 B$="m3200s8l8o3c4def4edcdefg4g4a4gfe4dcd4co2bo3c4c6o4l4"
844 C$="m3200s8l8o6c4def4edcdefg4g4a4gfe4dcd4co5bo3c4c6o4l4"
850 SOUND7,56:PLAYA$,B$,C$
860 FORI=1TO500:NEXTI:GOTO120
870 REM [ がめんづくり ]
880 A$="m5000s8t"
890 B$="l4o6co5b6a16gr8f8edcr8g8ar10a8br10b8o6c8o5l64cdefgabo6c4l4"
900 D$=A$+B$+"o4"
910 A$="m5000s8t"
920 B$="l4o3co2b6a16gr8f8edcr8g8ar10a8br10b8o3c8o2l64cdefgabo3c4l4"
930 E$=A$+B$+"o4"
940 PLAYD$,E$
950 CLS:COLOR3:LOCATE0,0:FRINT"─────────┬────┬────────"
960 LOCATE0,1:PRINT"S:      |B:  |M:  "
970 LOCATE0,2:PRINT"─────────┴────┴────────"
972 COLOR2:LOCATE2,1:PRINT"00000"
974 LOCATE15,1:PRINT"2"
980 LINE(0,6)-(255,30),3,B
990 LINE(2,6)-(253,30),3,B
1000 LINE(160,12)-(190,23),1,BF
1010 COLOR2:LOCATE10,1:PRINT"00";
1020 LINE(0,33)-(255,191),1,BF
1030 LINE(0,159)-(255,175),3,BF
1040 LINE(0,6)-(255,159),3,B
1050 LINE(2,6)-(253,159),3,B
1060 RETURN
1070 REM [ GAME OVER ]
1080 LINE(30,66)-(210,110),3,B
1085 LINE(32,67)-(208,109),1,BF
1090 LINE(34,68)-(206,108),3,B
1100 COLOR2:LOCATE3,7:PRINT"GAME OVER"
1110 SOUND7,56
1120 B$="t60v11m5000o4l8bgebgebddcc"
1130 C$="t60v10o3l16cccfgfedcbbagbagbccbcccc"
1140 PLAYB$,C$
1150 FORI=1TO1000:NEXTI
1160 REM [ DEMO ]
1170 CONSOLE,,0,0:S=0:V=2:H(3)=0:H(7)=&H20:PG=&H1058
1180 SCREEN3,2,2:COLOR,,1:CLS
1190 RESTORE1830:FORI=1TO4
1200 READW,X,Y,Z
1210 LINE(W,X)-(Y,Z),3,B
1220 NEXTI
1230 PAINT(34,13),2,3
1240 FORI=1TO12
1250 READW,X,Y,Z$
1260 COLORW:LOCATEX,Y:PRINTZ$;
1270 NEXTI
1280 FORI=1TO4
1290 READB$,C$,D$:B=VAL("&H"+B$):C=VAL("&H"+C$):D=VAL("&H"+D$)
1300 GOSUB380
1310 NEXTI:EXECPG
1320 I$=INKEY$
1330 B=&HC6:C=&HED:D=&H20+(D=H(7))*32:GOSUB380:EXEC&H1BCD
1340 IFI$="y"THENGOSUB880:GOTO120
1350 IFI$="n"THEN1380
1360 GOTO1320
1370 REM [ かなしき エンディング ]
1380 SCREEN1,1,1:CLS
1390 PRINT"もー あきたんですかっっ! ううっ うるうるうるうるうるうるうるうる・・・・・・"
1400 END
1410 REM [ マシンご DATA ]
1420 DATA11,00,00,21,00,d1,06,20
1430 DATA4e,eb,71,eb,13,23,05,4e
1440 DATAeb,71,eb,05,ca,23,d0,23
1450 DATAc5,01,1f,00,eb,09,eb,c1
1460 DATAc3,08,d0,c9,11,ff,f5,21
1470 DATAff,f3,01,00,0e,ed,b8,c9
1490 REM [ CHARA DATA ]
1500 DATAff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff
1510 DATAff,ff,ff,ff,95,56,95,56
1520 DATA97,76,97,76,97,76,97,76
1530 DATA35,58,35,58,0a,a0,0a,a0
1540 DATAff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff
1550 DATAff,ff,ff,ff,95,56,95,56
1560 DATA9d,d6,9d,d6,9d,d6,9d,d6
1570 DATA35,58,35,58,0a,a0,0a,a0
1580 DATAbb,bb,bb,bb,bb,bb,bb,bb
1590 DATAbb,bb,bb,bb,bb,bb,bb,bb
1600 DATAbb,bb,bb,bb,bb,bb,bb,bb
1610 DATAbb,bb,bb,bb,bb,bb,bb,bb
1620 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
1630 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
1640 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
1650 DATA00,00,00,00,00,00,00,00
1660 DATA02,80,02,80,09,60,09,60
1670 DATA25,58,25,58,95,56,95,56
1680 DATA97,d6,97,d6,97,d6,97,d6
1690 DATA97,d6,97,d6,2a,a8,2a,a8
1700 DATAfc,3f,fc,3f,3f,fc,3f,fc
1710 DATAf7,df,f7,df,3f,fc,3f,fc
1720 DATAaa,aa,aa,aa,99,9a,99,9a
1730 DATAa6,66,a6,66,aa,aa,aa,aa
1740 DATA2a,a8,2a,a8,2a,a8,2a,a8
1750 DATA02,80,02,80,09,a0,09,a0
1760 DATA26,a8,26,a8,26,a8,26,a8
1770 DATA2a,a8,2a,a8,0a,a0,0a,a0
1780 DATA82,20,28,82,22,22,88,88
1790 DATA8a,a2,2a,aa,8a,a8,2a,a2
1800 DATA8a,a8,2a,a2,aa,a8,8a,a2
1810 DATA22,22,88,88,82,28,08,82
1820 REM [ LINE DATA ]
1830 DATA32,12,210,56
1840 DATA36,14,206,54
1850 DATA0,0,254,190
1860 DATA4,2,250,188
1870 REM [ DEMO DATA 1 ]
1880 DATA2,3,2,"ATTOM"
1890 DATA2,5,3,"BOMBERS"
1900 DATA4,3,5,"CHARACTOR"
1910 DATA4,2,6,"INFORMATION"
1920 DATA3,5,8,"― MAN"
1930 DATA2,5,8,"--"
1940 DATA3,5,10,"― BOMP"
1950 DATA2,5,10,"--"
1960 DATA3,5,12,"― ATTOM"
1970 DATA2,5,12,"--"
1980 DATA3,5,14,"― JAGI"
1990 DATA2,5,14,"--"
2000 REM [ DEMO DATA 2 ]
2010 DATAc6,ed,00,c6,f0,80
2020 DATAc6,f3,c0,c6,f6,a0
```

★マルコメみそのCMの坊主頭の子供の役は，Dr.Dがぴったりだと，ぼくは思うのですが。（青森県上北郡・BONZE13才）……【影：だめだよ／だってDr.じゃ若さが足りないから。Dr.D：何か言ったかー？】

え〜と PUZZLE(パズル)

★高橋　芳也



はじめに

このゲームは家族みんなで楽しんでもらおうと作ったパズルゲームです。多少リストは長いですが，さっそく打ってRUNしましょう。

内　容

内容はいたって簡単。左のデジタルを変えていって右の数字(？)にするとラウンド・クリアです。9ラウンドまであるので，じゅうぶん遊べると思います。

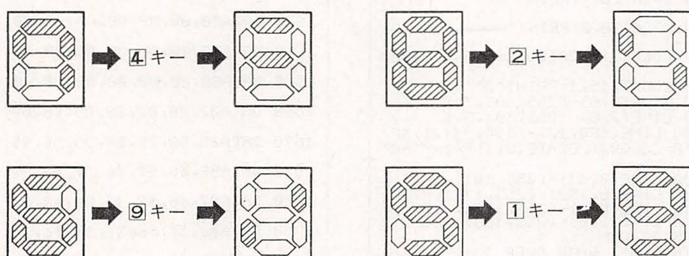
遊びかた

キーボードの[1]〜[9]キーでデジタルを変えるわけですが，実際にやればすぐわかるんですが，数字がかさなるとそこの色は逆になります。**第1図**がその例です。

それから，1ラウンドが解けないとつまらないので，1ラウンドから，3ラウンドまで選べるようにしました。

最後に

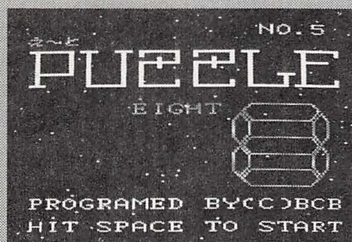
リスト中の〝〜〟は，PRINT CHR$(126)でだしてください。



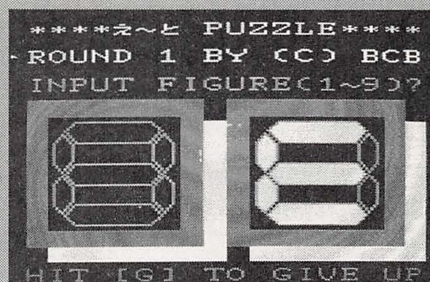
《第1図》やりかた例



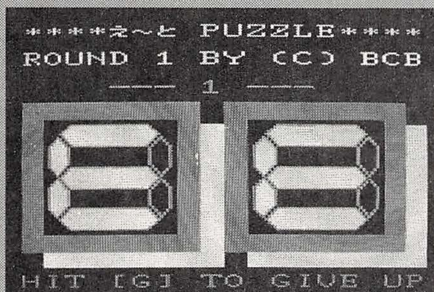
編：これはけっこうおもしろいパズルゲームですね。
Dr.D：さすがに努力しただけのことはある。苦労のあとがみえるゲームだ。
編：いいアイデアですね。
Dr.D：しかし，7セグメントのデジタル数字だから組み合わせに限界があるぞ。
編：9面もあるからいいんじゃないですか。



▶《写真1》え〜とPUZZLEのタイトル画面。スペース・キーでスタート



▲《写真2》さあ！　1ラウンドだ。数字をあてはめて，右の形にしよう



▼《写真3》やったぜ!!　1ラウンド・クリアだ!!　まだまだ先は長いぜ!!

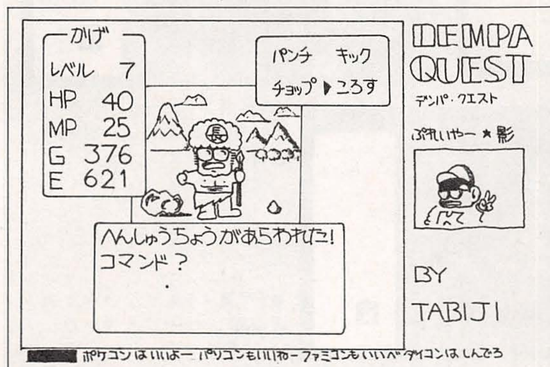


◀《写真4》[G]キーでギブアップ。そうするときつーいメッセージが

★ぼくはOFだって，イラストだって，4コママンガにだって，いっぱいハガキをだしたのに，な，な，なんで載らないんだよお〜!!(神奈川県横浜市・**ヒロちゃんエライ!!11才**)……【影：ただ単におもしろくないから。】

```
100 REM ---------------------------------
110 REM   え～と PUZZLE    BY (C) BCB
120 REM ---------------------------------
130 :
140 REM ●●●●●●●●●●● TITEL ●●●●●●●●●●●
150 SCREEN 3,2,2:COLOR 4,1:CLS
160 FOR I=1 TO 100
170 Z=INT(RND(1)* 16)+1
180 X=INT(RND(1)*319)+1
190 Y=INT(RND(1)*199)+1
200 PSET (X,Y),Z:NEXT I
210 PRINT  :PRINT TAB(14);"NO.5"
220 COLOR 5:PRINT " え～と":COLOR 6
230 PRINT "                        ";
240 PRINT "                        ";
250 PRINT "                        ";
260 PRINT "                        ";
270 PRINT :COLOR 3:PRINT TAB(7);"EIGHT"
280 RESTORE 1510:FORI=1TO7:READ V,W,X,Y
290 LINE(V,W)-(X,Y), 5:FOR J=1 TO 5
300 READ X,Y:LINE-(X,Y), 5:NEXT J,I
310 LOCATE 1,16:COLOR 15
320 PRINT "PROGRAMED BY(C)BCB"
330 LOCATE 1,18:COLOR 7
340 PRINT "HIT SPACE TO START"
350 Z=INT(RND(1)*96)+1:PLAY "L64N=Z;"
360 ON STRIG(0)+1 GOTO 350,380
370 REM ●●●●●●●●●●● SHOKI 1 ●●●●●●●●●●
380 DIM A(6),B(6),C(9),D(9)
390 FOR I=0 TO 6:READ  A(I),B(I):NEXT
400 FOR I=1 TO 9:READ C$(I)      :NEXT
410 FOR I=1 TO 9:READ D$(I)      :NEXT
420 TALK"M2 NAXMEXKARA HAZIMEMASUKA?"
430 CLS:PRINT "なんめんから はじめますか?[1~3]"
440 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 440
450 R=VAL(A$): IF R<1 OR R>3 THEN 440
460 REM ●●●●●●●●●●● STAGE ●●●●●●●●●●●
470 CLS:COLOR 15:PRINT
480 PRINT "  ****え～と PUZZLE****  "
490 COLOR  7:PRINT " ROUND";R;
500 COLOR  6:PRINT " BY (C) BCB"
510 COLOR 11:LOCATE 1,18
520 PRINT "HIT [G] TO GIVE UP"
530 FOR I=0 TO 144 STEP 144
540 LINE (32+I,80)-(159+I,174),15,BF
550 LINE (16+I,65)-(143+I,164),11,BF
560 LINE (32+I,77)-(127+I,152), 1,BF
570 NEXT I:FOR I=20 TO 164 STEP 144
580 RESTORE 1510
590 FOR J=1 TO 7:READ V,W,X,Y
600 LINE (V-I,W)-(X-I,Y),5
610 FOR K=1 TO 5:READ X,Y
620 LINE-(X-I,Y),5:NEXT K,J,I
630 PLAY "S0M5000L8T200"
640 PLAY "O3AAAAAB4O4CD2ED4G2"
650 FORI=0TO6:Z=VAL(MID$(D$(R),I+1,1))
660 IF Z=1 THEN 680
670 PAINT (A(I)+144,B(I)),7,5
680 NEXT I:FOR I=0 TO 50:NEXT I
690 REM ●●●●●●●●●●● SHOKI 2 ●●●●●●●●●●
700 P$(0)="L8D+R16CR16O4A+R16O5CR32"
710 P$(1)="L16D+R8D+R8L8CO4A+R16O5CR16.
720 P$(2)="L8G+R16FR16D+R16FR32"
730 P$(3)="L16G+R8G+R8L8FD+R16FR16."
740 PLAY "S9M900005T230":F=0
750 REM ●●●●●●●●●●● START ●●●●●●●●●●●
760 LINE (16,50)-(304,60),1,BF:COLOR 13
770 LOCATE1,5:PRINT"INPUT FIGURE(1~9)?"
780 PLAY P$(F):F=F+1:IF F=4 THEN F=0
790 E=0:IN$=INKEY$:IF IN$="" THEN 770
795 IF IN$="G" OR IN$="g" THEN 1020
800 IN=VAL(IN$):IF IN>9 OR IN<1 THEN770
810 LINE (16,50)-(304,60),1,BF
820 LOCATE 5,5:PRINT "---";IN" ---"
830 FORI=0TO6:Z=VAL(MID$(C$(IN),I+1,1))
840 N=POINT(A(I),B(I)):IF Z=1 THEN 880
850 N=1:IF POINT(A(I),B(I))=1 THEN N=7
860 PAINT (A(I),B(I)),N,5
870 PLAY "C64"
880 IF POINT(A(I)+144,B(I))=N THENE=E+1
890 NEXT I:IF E=7 THEN 920
900 GOTO 760
910 REM ●●●●●●●●●●● CLEAR ●●●●●●●●●●●
920 P$="S0M6000L16C8CCE8EEG8GGFEDCG2R1"
930 PLAY "T120O4"+P$,"O5"+P$,"O6"+P$
940 R=R+1:IF R=10 THEN 970
950 FOR I=0 TO 200:NEXT I:GOTO 470
960 REM ●●●●●● ROUND 9  CLEAR ●●●●●●
970 COLOR,1:CLS:FOR I=2 TO 13
980 KANJI(60+I,50+I),I,608,938," CLEAR"
990 PLAY"S0M600006L16CDEDEABAB":NEXT I
1000 TALK"F44.":GOTO 1070
1010 REM ●●●●●●●●●● GIVE UP ●●●●●●●●●●
1020 COLOR,1:CLS:FOR I=2 TO 13
1030 KANJI(60+I,50+I),I,332,556," なし"
1040 PLAY"S9M300003L32CGDBEAFB":NEXT I
1050 TALK"F44.":GOTO 1070
1060 REM ●●●●●●●●● GAME OVER ●●●●●●●●●
1070 FOR I=0 TO 30 STEP 5
1080 LINE(30-I,30-I)-(289+I,169+I),I,B
1090 NEXT I:LOCATE 3,12:COLOR 11
1100 PRINT "REPLAY? (Y/N)":PLAY "C64"
1110 IN$=INKEY$
1120 IF IN$="Y" OR IN$="y" THEN 420
1130 IF IN$="N" OR IN$="n" THEN 1150
1140 GOTO 1110
1150 END
1500 REM ●●●●●●●●●●● DATA1 ●●●●●●●●●●●
1510 DATA 216, 80,271, 80,278, 86,270
1520 DATA  94,217, 94,209, 86,216, 80
1530 DATA 217,108,270,108,278,115,270
1540 DATA 122,217,122,209,115,217,108
1550 DATA 217,135,270,135,278,143,271
1560 DATA 149,216,149,209,143,217,135
1570 DATA 207, 88,215, 96,215,106,207
1580 DATA 114,200,108,200, 95,207, 88
1590 DATA 207,116,215,123,215,133,207
1600 DATA 141,200,136,200,122,207,116
1610 DATA 280, 88,287, 95,287,108,280
1620 DATA 114,272,106,272, 96,280, 88
1630 DATA 280,116,287,121,287,135,280
1640 DATA 141,272,133,272,123,280,116
1650 REM ●●●●●●●●●●● DATA2 ●●●●●●●●●●●
1660 DATA  80, 85, 80,115, 80,144, 44
1670 DATA 100, 44,130,116,100,116,130
1680 REM ●●●●●●●●●●● DATA3 ●●●●●●●●●●●
1690 DATA      1111122,2221221,2221122
1700 DATA      1212122,2222112,2222212
1710 DATA      2112122,2222222,2222122
1720 REM ●●●●●●●●●●● DATA4 ●●●●●●●●●●●
1730 DATA      2222211,1112222,1112121
1740 DATA      1212222,2111212,1122211
1750 DATA      2212222,2121222,2112121
```

評…思わずコマンドが…(影)



by TABIJI

評…現実っぽいなあ～(編)



by N.R.O

PC-6001 mkII

★こんにちは！僕は創刊号からベーマガを読んでいる貴重な読者の１人ですが，ベーマガを買ったのは今回がはじめてです。こんな僕をみなさんは，どう思いますか？(東京都中野区・ＳＥＩ19才)……【影：なんてやつだ!!】

PC-6001mkIISR/PC-6601SR(N66SR-BASIC)用

船長(せんちょう)さんGANBARE(ガンバレ)!



★Masato Love クラリス

Story

君は船長さん。長い船旅を終え，家に帰ろうとしていると，あの昔のライバルの「MUTO」が「ししまい」となり超能力で道を迷路にして，古～い爆弾をあちらこちらにバラまき，火をもあやつり君を殺そうとするのです。彼の超能力を止めるには，爆弾を20個集めるっきゃない（船長さんに見えなくてもがまんしてください)!!

Program

P6SRはP6にくらべ，スピードはかなり速いのですが，やはりBASICだけの16×16ドットのPUT@やGET@で作ったGAMEはおそい！だからIF文を少なくする等努力しました。そのため，ON GOTO文で変なところが数か所ありますが，そうしないと，とってもGAMEになりません。

How to play

カーソル・キーで，かわいい船長さんを4方向に動かしてください。

面は6種類あって，各面をクリアすると前よりむずかしい面になります。20個灰色または青色の爆弾を集めると面クリアです。

古～い爆弾ですから，めったに爆発しません。しかし青くなったのは，爆発の一歩手前です。早く取ってください。

そうそう左上には爆弾がありますね。

《第1表》変数表

SC…スコア
BK…ボンバー数
ME…面
MX，MY…船長の座標
TX，TY…ししまいの座標
HX…火のX座標
KA…船長の数
BX＊20，BY＊20…ボーバーの座標（乱数）
AA…MXの増加量&TXの減少量
BB…MYの増加量&TYの減少量
AB$…スコア表示を消すためのGRP$(15)などなど



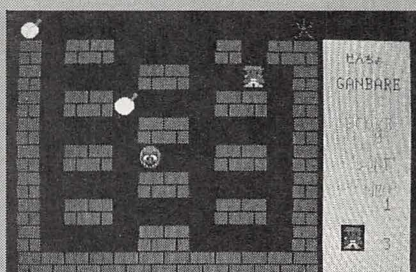
Dr.D：ゲームはまあまあでも，リストが見にくいな。

編：あまり美しいプログラムと言えませんね。

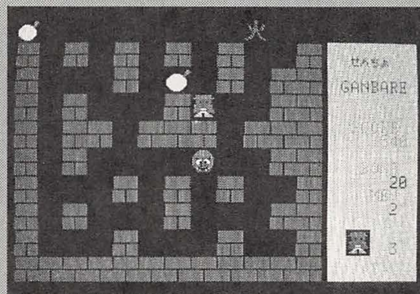
Dr.D：IF文を減らしてスピードをあげるのはかまわないが，そうするよりも，エレガントなアルゴリズムによるスピード・アップをしてほしい。とは言ってもエレガントなアルゴリズムにすればスピード・アップするとはかぎらないが。



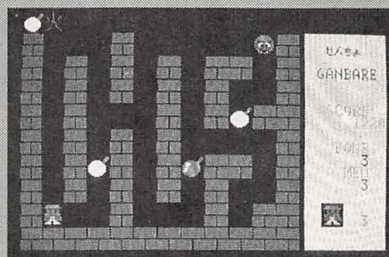
▶《写真1》船長さんGANBARE!のタイトル画面



▲《写真2》ゲーム・スタート。船長を動かし，ボンバーを取るんだ



▼《写真3》ヤッタ!!ボンバーを20個集めた！面クリアだ



◀《写真4》あぶない!!上の火がボンバーに近づいた。いそげ!!

★スカイバード君などのまんがで思うのだが，つぐ美さんて本当に美人なのだろうか？じつは，美の少ない女だったりして…。(福岡県久留米市・中村守博17才)……【影：恐いこと言うんじゃない。もしつぐ美ちゃんが聞いたら…。】

火が近づいていって危ないと思ったら，サンロード（一番上）へでてください。火にかかっていた念動力がこわれて，元の場所へもどります。

テクニックとしては三つあり①「ししまい」は船長が動いた上下左右正反対の方向に動く。②もしカベ等あって「ししまい」が動けないときだけ，火を動かすか，爆弾を置く（爆発させる）。③船長さんが爆弾を取るとき「ししまい」は動けない。

船長さんが死んでしまうのは，爆発したときと「ししまい」と合体したときとボンバーの数がマイナスになったときです。いつそうなるかというと「ししまい」がボンバーを船長さんより多く取ったときです。ボンバーの数が0個のときは要注意。

オープニング・ミュージックは，少々短くしたビバルディの四季の春の第一楽章の最初の部分です。FM音源は使っていませんので，P6の人達もぜひ一度800行あたりのミュージック・データを打ち込んでみてください！

リストは短くしたつもりですが80×25行モードで作ったので打ち込むときもそうしたほうが楽でしょう。改造は面データをいじってみてください。1行が1面のデータです。最初が，カベの数，うしろのデータが，カベのX座標で，0～11までを16進で表しています。必ずまわりが，カベで囲まれているようにしてください。

★　★

船長さんGANBARE！のプログラム・リスト

★このハガキ，編集部へ行く前に，どこかへより道してるんじゃないか？それが心配だ…。（神奈川県横浜市・MOPPY20才）……【編：そう言えば，この前，ボツハガキのところで見かけましたよ。影：酒くさかったぞ。】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

トイレットマン



★渋谷　俊夫

●内　容

あなたは公園のトイレットマン。トイレのそうじをするエライ人だ。さて今日の指令は最近，汚なくなった四つの公園のトイレをきれいにすることだ。ちょうどラッシュのときなので気をつけてくれたまえ……。

●遊びかた

一番はじめに左にいるのがあなたです。テンキーの8と2で上下に動かしてトイレの前にきたらスペース・キーを押してトイレの下に書かれている「トイレ汚染度」を0にしてください。

全部0になると面クリアです。しかし，そこのトイレは人気があって人がたくさん来ます。人がトイレに入るとトイレは汚なくなってしまいます。

もし，これが100%になってしまうと，あまりにも汚ないので利用者は怒ってしまいます。でも0%のときはあまりにもきれいなのでホメてくれてスコアがあがります。

●こんなときに1人減る

①トイレが汚染度100%になったとき。
②トイレットマンがつかれたとき（TIMEが0になったとき）。トイレットマンだって人間です。長時間労働にはたえられません。
③利用者とぶつかったとき。人々はトイレ向かってまっしぐらに進んで行きます。この心理はだれにだってわかるはず。ジャマをしたら怒られますよ。

●攻略法

トイレに入っている時間が，それぞれ規則的にちがうのがわかれば簡単です。

CHECKER FLAG



編：これはまた変わったアイデアのゲームですね。
Dr.D：こういったなにげないところからアイデアをもってくるのはいいことだ。
編：それにしても影さんにやらせたいゲームですね。
編集長：まったくだ。ろくに働かんからな。
影：えっ！　ゲームをやらせてくれるんですか？
編：そうですよ。
一同：しっかりやりたまえ。
影：なんだトイレそうじじゃないか。だましたな。

▶《写真1》タイトル画面。スペース・キーで必殺トイレソウジ人に

トイレットマン
LET'S CLEAN TOILETS!!
PUSH ｽﾍﾟｰｽ KEY

SCORE: 910　TIME 70　MEN 2
ｷﾀﾅｲ!!
ﾊｲｯﾃﾏｽ WC 100%
WC 60%
WC 80%

▲《写真2》汚染度が100%になると1人減ります。がんばれ！

▼《写真3》やった!!　きれいになった。全部ソウジできたら面クリア

SCORE: 250　TIME 56　MEN 3
WC 0%
ｷﾚｲﾆ ﾅｯﾀ!!
WC 0%
ﾊｲｯﾃﾏｽ WC 0%



SCORE: 1118　TIME 4　MEN 1
WC 60%
***** GAME OVER *****
WC 40%　1-SCORE 1630
ｲﾃｰﾅｰ ｺﾉﾔﾛｳ!!
WC 60%

◀《写真4》人にぶつかっても1人減ります。3人減るとゲーム・オーバー

★私は，電波新聞社病にかかってしまった。ベーマガについでラ製にも手が…あ一苦しい…。(埼玉県入間市・EXP12才)……【編：つぎは月刊マイコン，そのつぎはマイコンソフト，最後には電波新聞を読んでしまうでしょう。】

トイレットマンのプログラム・リスト

```
10 REM ************
20 REM * トイレット マン *
30 REM * 1986.4/13*
40 REM * byシブヤトシオ*
50 REM ************
60 WIDTH 40,25
70 CONSOLE 0,25,0,1
80 DEFINT A-Y
90 PRINT CHR$(12)
100 COLOR 4
110 PRINT" [graphic characters] "
120 PRINT" [graphic characters] "
130 PRINT" [graphic characters] "
140 PRINT" [graphic characters] "
150 PRINT" [graphic characters] "
160 PRINT" [graphic characters] "
170 PRINT" [graphic characters] "
180 COLOR 7
190 LOCATE 8,12:PRINT "LET'S CLEAN TOILETS!!"
200 COLOR 5
210 LOCATE 15,14:PRINT "  ┐"
220 LOCATE 15,15:PRINT " ●╪"
230 LOCATE 15,16:PRINT "╘█"
240 LOCATE 15,17:PRINT " ┘┘"
250 COLOR 6
260 LOCATE 10,20:PRINT"PUSH スペース KEY"
270 IF INKEY$=" " THEN 280 ELSE 270
280 S=0:HX=31:HT=100:TL=40:M=3
290 Y=11:U(1)=3:U(2)=11:U(3)=19:Z=2
300 FOR B=1 TO 3
310 X(B)=HX
320 V(B)=0
330 T(B)=TL
340 NEXT
350 REM ***** ガメン *****
360 PRINT CHR$(12)
370 FOR G=3 TO 20 STEP 8
380 COLOR 5
390 LOCATE 4,G  :PRINT "┌─┐"
400 LOCATE 4,G+1:PRINT "|W|"
410 LOCATE 4,G+2:PRINT "|C|"
420 LOCATE 4,G+3:PRINT "┴─┴"
430 NEXT
440 COLOR 6
450 LINE (0,2)-(HX+6,28),"█",B
460 COLOR 7
470 LOCATE 2,1:PRINT "SCORE:"
480 LOCATE 15,1:PRINT "TIME"
490 LOCATE 25,1:PRINT "MEN";M
500 GOSUB 1500
510 REM ***** メイン *****
520 FOR TI=HT TO 0 STEP -1
530 COLOR 7
540 LOCATE 8,1:PRINT S
550 LOCATE 19,1:PRINT TI
560 LOCATE 29,1:PRINT M
570 REM ***** トイレット マン *****
580 I=INP(0):I1=INP(1):I9=INP(9):MY=0
585 CO=INT(TI/30)+2
590 IF I=251 AND Y+4<>23 THEN Z=Z+.5:MY=+4
600 IF I1=254 AND Y-4<>-1 THEN Z=Z-.5:MY=-4
610 IF I9=191 THEN 620 ELSE 680
620 IF X(Z)=4 OR Y=7 OR Y=15 OR T(Z)=0 OR Z=1.5 OR Z=2.5 THEN 680
630 T(Z)=T(Z)-20:BEEP 1:BEEP 0
640 LOCATE 7,Y+2:COLOR CO:PRINT " ┌"
650 IF T(Z)<0 THEN T(Z)=0
660 GOSUB 1500
670 IF T(1)=0 AND T(2)=0 AND T(3)=0 THEN 1310
680 LOCATE 7,Y  :PRINT "    "
690 LOCATE 7,Y+1:PRINT "    "
700 LOCATE 7,Y+2:PRINT "    "
710 LOCATE 7,Y+3:PRINT "    "
720 Y=Y+MY
730 COLOR CO
740 LOCATE 7,Y  :PRINT "  ┐"
750 LOCATE 7,Y+1:PRINT " ●╪"
760 LOCATE 7,Y+2:PRINT "╘█"
770 LOCATE 7,Y+3:PRINT " ┘┘"
780 REM ***** ヒト *****
790 FOR H=1 TO 3
800 COLOR 7
810 IF V(H)=0 THEN X(H)=X(H)-3
820 IF X(H)=4 THEN 830 ELSE 900
830 LOCATE 1,U(H)+1:PRINT "ハイッ"
840 LOCATE 1,U(H)+2:PRINT "テマス"
850 V(H)=V(H)+1
860 IF V(H)=H*2 THEN V(H)=0:T(H)=T(H)+20:GOSUB 1500 ELSE 980
870 IF T(H)=20 THEN LOCATE 7,U(H):PRINT "マア キレイ":BEEP 1:FOR B=1 TO 200:NEXT:BEEP
0:LOCATE 7,U(H):PRINT "        ":S=S+50
880 IF T(H)>=100 THEN 1210
890 GOTO 1090
900 IF X(H)=-2 THEN 910 ELSE 980
910 COLOR 5
920 LOCATE 1,U(H)  :PRINT "    ┌─┐"
930 LOCATE 1,U(H)+1:PRINT "    |W|"
940 LOCATE 1,U(H)+2:PRINT "    |C|"
950 LOCATE 1,U(H)+3:PRINT "    ┴─┴"
960 IF T(H)>100 THEN T(H)=100
970 X(H)=HX
980 LOCATE X(H)+3,U(H)  :PRINT "    "
990 LOCATE X(H)+3,U(H)+1:PRINT "    "
1000 LOCATE X(H)+3,U(H)+2:PRINT "    "
1010 LOCATE X(H)+3,U(H)+3:PRINT "    "
1020 COLOR 7
1030 IF X(H)=4 THEN 1090
1040 LOCATE X(H),U(H)  :PRINT "  ┐"
1050 LOCATE X(H),U(H)+1:PRINT " ●╪"
1060 LOCATE X(H),U(H)+2:PRINT "╘█"
1070 LOCATE X(H),U(H)+3:PRINT " ┘┘"
1080 IF X(H)=7 AND U(H)=Y THEN 1140
1090 NEXT
1100 NEXT
1110 REM ***** GAME OVER & クリアー *****
1120 LOCATE 11,Y:PRINT "ツカレタ..."
1130 GOTO 1220
1140 LOCATE 11,Y:PRINT "イテーナー コノヤロウ!!"
1150 COLOR 2
1160 LOCATE 7,Y  :PRINT "* *"
1170 LOCATE 7,Y+1:PRINT " **"
1180 LOCATE 7,Y+2:PRINT "** "
1190 LOCATE 7,Y+3:PRINT "***"
1200 GOTO 1220
1210 LOCATE 7,U(H):PRINT "キタナイ!!
1220 FOR B=1 TO 50:BEEP 1:BEEP 0:NEXT
1230 FOR B=1 TO 1000:NEXT
1240 IF M=1 THEN 1260
1250 M=M-1:GOTO 290
1260 LOCATE 8,9:COLOR 7:PRINT"***** GAME OVER *****"
1270 IF S>HS THEN HS=S
1280 COLOR 6
1290 LOCATE 12,13:PRINT "HI-SCORE:";HS
1300 IF INKEY$=" " THEN 90 ELSE 1300
1310 LOCATE 13,10:PRINT "キレイニ ナッタ!!";
1320 BEEP:FOR B=1 TO 1500:NEXT
1330 HX=HX-3:S=S+TI*10
1340 IF HX=16 THEN 1350 ELSE 290
1350 IF TL=60 THEN HT=HT-20
1360 HX=31:TL=TL+20
1370 IF HT=60 THEN 1400
1380 IF TL=80 THEN TL=40:M=M+1
1390 GOTO 290
1400 REM ***** ヒョウショウ ジョウ *****
1410 LINE (4,10)-(31,20)," ",BF
1420 COLOR 7
1430 LINE (4,10)-(31,20),"ロ",6,B
1440 LOCATE 13,12:PRINT "カンシャジョウ"
1450 LOCATE 6,14:PRINT "アナタハ、コウエンノ トイレヲキレイニシタノデ"
1460 LOCATE 6,16:PRINT "トニカク エライ!!"
1470 LOCATE 6,18:PRINT DATE$;"  T.SHIBUYA"
1480 GOTO 1300
1490 REM ***** トイレノキタナサ *****
1500 COLOR 7
1510 LOCATE 3,7:PRINTUSING "###%";T(1)
1520 LOCATE 3,15:PRINTUSING "###%";T(2)
1530 LOCATE 3,23:PRINTUSING "###%";T(3)
1540 RETURN
```



by たわちゃん

評…サンダーセプターに買いかえたゾ(影)



by 斉藤久典

評…影さんらしいなあ(編)

★編集部のみなさん。うちのかわいいパソピアがこう言った。「ランダム・コーナーなんかへ行きたくないよー」。……(神奈川県横浜市・吉原健一19才)……【編：パソピアは投稿も少なく危ないぞ!!今すぐ投稿しなさい!!】

PC-8001/mkII/8801/mkII/SR(N-BASIC)用

NIGHT OF THE LOVING DEAD



★柴森　義和

～PROLOGUE～

彼はつぶやいた。「旗を取るといいのか」。

～1～

「旗を全部取るとDOORがでてくるのか」古城の設計図を手にした彼は言った。「そのDOORにはKEYがいる。KEYは，にせものに気をつけなくては。DOORからでるにはEXPERIENCE（経験値）もいるのか」。彼は歩きだした。

「行き止まりだ，もどろう。あれ!? きた道がない。そうかこれが防犯装置だな。どうせ時間がたつとまた変わるんだ。おっと，ぐずぐずしてはいられない。死んでしまう」。

～2～

「いって～，てめえ気をつけろ。な，なんだお前は…」。「えっへっへ～，わたしはゾンビ，あなたが好きよ～♥」。「くっつくな，くっつくな」。ゾンビとくっつくとむりやり戦うのでありました。

～3～

SPEED OF FATIGUE…疲労速度。1歩歩くとその分体力が減る。VITARITYがなくなると死にます。ACTION POSITIVE（積極的），NEGATIVE（消極的）というのがありますが，どういうちがいがあるか言いません。

～4～

KEY操作…8 2 4 6→上下左右。

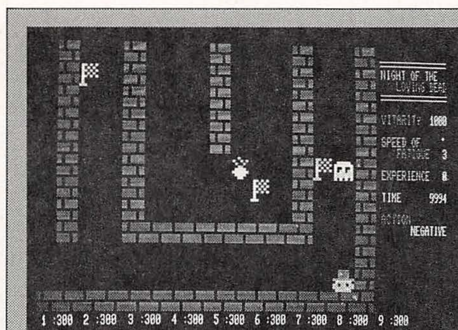
CTRL→ACTION切り換え。

～5～

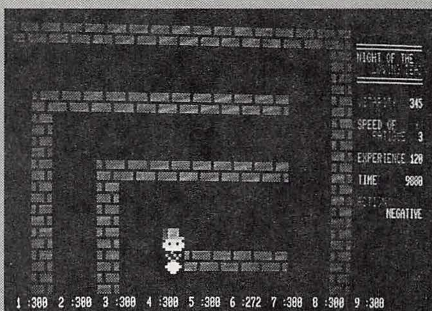
SCREENの下のほうにある数字は，ゾンビのVITARITYです。オレンジ，リンゴ，チェリー，カブなどのかくれキャラもあります（ただし，ただ取ればいいと言うものではないのです）。

《第1表》変数表

X，Y，RO	自分の位置
UI	VITARITY
EX	EXPERIENCE
SP	SPEED OF FATIGUE
TI	TIME
FF	NEGATIVEかPOSITIVEか
CH	CHERRYを取った数
X( )，Y( )，RO( )	ゾンビの位置
VI( )	VITARITY
VX( )，VY( )	進行方向

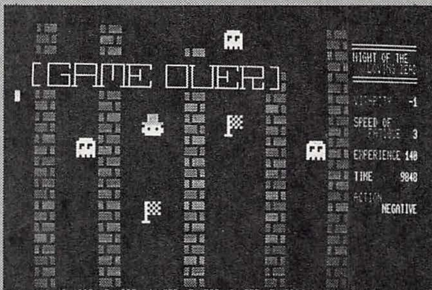


◀《写真1》ゲーム・スタート。ゾンビにつかまらないよう旗を取ろう



▶《写真2》あっ！ カブだ。でも，うかつに取るととんでもないことに…

◀《写真3》リンゴ発見!! このほかにオレンジやチェリーもあるゾ



▶《写真4》VITARITYやTIMEがなくなるとゲーム・オーバー

★ファミコンのツインビーで，スパイス大王を倒したのに，ドンブリ島には平和がこないのはなぜですか？（栃木県塩谷郡・BELZERGA―ONO）……【影：私のMSX版はドンブリ島にあきて，グラディウスに登場している。】

CHECKER FLAG

Dr.D：データの作りかたがいい。これなら打ち込みやすいだろう。マルチ・ステートメントが多いのはあまりよくない。とくにスペースをほとんどあけていないのはまずい。ＩＦのあとなどはスペースをあけるとリストがずっと見やすくなる。



評…海に行けない人はこの手で…（編）

by 長谷川徳幸

NIGHT OF THE LOVING DEADのプログラム・リスト

```
0 ' -=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=- '
1 '
2 '
3 '
4 '
5 '
6 '
7 ' -=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=-=- '
100 CLEAR3000,&HCFFF:WIDTH80,25:CONSOLE0,25,0,1:DEFINTA-Z:DEFUSR=&HD000
110 DIMX(9),Y(9),VX(9),VY(9),VI(9),R(9),Q(9,15,11),WA(9)
120 DIMWA$(9,4,2),FL$(9,2),TU$(9),IT$(9),LL$(9),FF$(1),MA$(15)
130 COLOR7,0,1:PRINTCHR$(12):GOSUB1070:GOSUB960:GOSUB610
140 '
150 ' -=-=-=-=-=- Main -=-=-=-=-=-
160 '
170 I0=INP(0):I1=INP(1):TI=TI-1:IFTI¥100=TTTHENWA(RND(1)*9+1)=RND(1)*3:TT=TT-1
180 IFTI<0THEN810ELSEIFINP(8)=127THENFF=1-FF:BEEP1:GOSUB730:BEEP0
190 VX=(I0=239)-(I0=191):VY=-(I1=254)*(I0=255)-(I0=251)
200 IF(VX=0)*(VY=0)THENVI=VI+1:GOTO380ELSEY=Y+VY*2:X=X+VX*4
210 IF(X<0)+(X=64)+(Y<0)+(Y=24)THENGOSUB560:GOTO170ELSEP=PEEK(X+Y*120-3325)
220 IFP=&H77THENY=Y-VY*2:X=X-VX*4:VY=0:VX=0:GOTO200
230 IFP= &H8THENSP=SP-   1:GOSUB730:GOTO360ELSEIFP=&HCFTHENVI=VI+365:GOTO360
240 IFP<>&H4ATHEN260ELSEVI=VI-RND(1)*500+EX
250 BEEP1:FORI=0TO120:NEXT:BEEP0:IFVI<1THENGOTO810ELSE360
260 IFP<>&H75THEN280ELSEIFKK=0THENVI=VI-500:X=X-VX*4:Y=Y-VY*2:GOTO250
270 KK=2:VI=VI+100:GOTO360
280 IFP<>&H24THEN310ELSECH=CH+1:IFCH<3THENVI=VI-200:GOTO250
290 IFCH=3THENVI=VI+500:GOTO360ELSEIFCH=4THENP=8:GOTO230
300 VI=VI-50:KK=1:GOTO250
310 IFP<>&HA5THEN350ELSEFL=FL+1:IFFL<3THEN360ELSEFL=0:LL=LL+1:A=2-(LLMOD2=0)
320 IFLL=7THEN340ELSEA$=LL$(LL):A=VAL(LEFT$(A$,1)):B=VAL("&H"+MID$(A$,2,1))
330 Q(A,B,VAL("&H"+RIGHT$(A$,1)))=1:GOTO360
340 Q(1,7,5)=1:Q(3,2,5)=1:Q(4,4,7)=1:Q(6,6,3)=1:Q(8,2,6)=1:GOTO360
350 IFP=&HFFTHENIF(EX>2999)*(KK=2)THEN890ELSEX=X-VX*4:Y=Y-VY*2:GOTO400ELSE370
360 BEEP1:FORI=0TO100:NEXT:BEEP0:EX=EX+20:Q(RO,X/4,Y/2)=-(P=&H4A)-(P=&HA5)
370 VI=VI-SP-SP*FF:EX=EX+FF:LOCATEX-VX*4,Y-VY*2:U=USR(&HD100)
380 VI=VI+(VI>1000)*(VI-1000):GOSUB740:LOCATEX,Y:U=USR(&HD1A0):IFVI<1THEN810
390 '
400 FORI=1TO9:IFR(I)<>ROTHENNEXT:GOTO170ELSEXX=X(I):YY=Y(I):VX=VX(I):VY=VY(I)
410 A=ABS(X-XX):B=ABS(Y-YY):IF(A=0)*(B=2)+(B=0)*(A=4)THENY(I)=Y:X(I)=X:GOTO470
420 IF(X=XX)*(Y=YY)+(X=XX+VX*4)*(Y=YY+VY*4)THEN470ELSEX(I)=XX+VX*4
430 Y(I)=YY+VY*2:IF(X(I)<0)+(X(I)=64)+(Y(I)<0)+(Y(I)=24)THEN520
440 IFPEEK(X(I)+Y(I)*120-3325)=0THEN460ELSEX(I)=XX:Y(I)=YY
450 VX(I)=(VX(I)=0)*(INT(RND(1)*2)*2-1):VY(I)=(VY(I)=0)*(INT(RND(1)*2)*2-1)
460 LOCATEXX,YY:U=USR(&HD100):LOCATEX(I),Y(I):U=USR(&HD190):NEXT:GOTO170
470 BEEP1:R=RND(1)*5:VI=VI-(5-R)*(FF+1)*((EX<5000)+(EX<1000))*(R>0):GOSUB740
480 VI(I)=VI(I)+((EX>750)+(EX>500)+(EX>250)-1)*(FF+1)*R:BEEP0
490 LOCATEI*8-4,24:PRINTUSING"###";VI(I);:IFVI<1THEN810ELSEIFVI(I)>0THEN460
500 EX=EX+200:VI=VI+99:GOSUB740:VI(I)=300:LOCATEXX,YY:U=USR(&HD100)
510 R(I)=RND(1)*9+1:IFRO=R(I)THEN510ELSENEXT:GOTO170
520 IF(Y(I)=24)+(Y(I)<0)THENR(I)=R(I)+3+(Y(I)<0)*6:Y(I)=-(Y(I)<0)*22:GOTO540
530 R(I)=R(I)+1+(X(I)<0)*2:X(I)=-(X(I)<0)*60
540 LOCATEXX,YY:U=USR(&HD100):NEXT:GOTO170
550 '
560 VI=VI-SP*10:RO=RO+(X<0)-(X=64)+(Y<0)*3-(Y=24)*3
570 X=X+(X=64)*64-(X<0)*64:Y=Y+(Y=24)*24-(Y<0)*24
580 '
590 ' -=-=-=-=-=- Stages -=-=-=-=-=-
600 '
610 COLOR7,0,1:PRINTCHR$(12);
620 FORI=0TO15:COLORIMOD3+4:LOCATE65,I:PRINTMA$(I):NEXT
630 COLOR7:FORI=1TO9:LOCATEI*8-8,24:PRINTI;:PRINTUSING":###";VI(I);:NEXT
640 IF(RO<4)+(RO>6)THENFORI=0TO60STEP4:LOCATEI,0-(RO>6)*22:U=USR(&HD110):NEXT
650 IFROMOD3<>2THENFORI=0TO22STEP2:LOCATE0-(ROMOD3=0)*60,I:U=USR(&HD110):NEXT
660 FORI=0TO4:A$=WA$(RO,I,WA(RO)):IFA$=""THENNEXTELSEA=VAL("&H"+LEFT$(A$,1))
670 B=VAL("&H"+MID$(A$,2,1)):C=VAL("&H"+MID$(A$,3,1)):D=VAL("&H"+RIGHT$(A$,1))
680 FORJ=0TOC:LOCATEA*4,B*2:U=USR(&HD110):A=A+1-D:B=B+D:NEXT:NEXT:FORI=0TO2
690 L=1:A$=FL$(RO,I):K=0:GOSUB760:NEXT:A$=TU$(RO):K=1:GOSUB760:B$=IT$(RO)
700 L=0:FORI=1TOLEN(B$)/3:A$=MID$(B$,I*3-2,2):K=VAL("&H"+MID$(B$,I*3,1))
710 GOSUB760:NEXT:FORI=1TO9:IFR(I)=ROTHENLOCATEX(I),Y(I):U=USR(&HD190)
720 NEXT:LOCATEX,Y:U=USR(&HD1A0)
730 COLOR7:LOCATE78,9:PRINTUSING"#";SP;:LOCATE71,16:PRINTFF$(FF);
740 COLOR7:LOCATE75,11:PRINTUSING"####";EX;:LOCATE75,6:PRINTUSING"####";VI;
750 COLOR7:LOCATE74,13:PRINTUSING"#####";TI;:RETURN
760 A=VAL("&H"+LEFT$(A$,1)):B=VAL("&H"+RIGHT$(A$,1)):IFQ(RO,A,B)=LTHENRETURN
770 LOCATEA*4,B*2:U=USR(&HD120+K*16):RETURN
780 '
790 ' -=-=-=-=-=- Game Over -=-=-=-=-=-
800 '
810 FORI=2TO4:FORJ=0TO160:BEEPJMODI:NEXT:NEXT
820 LOCATE3,3:PRINT"
830 LOCATE3,4:PRINT"
840 LOCATE3,5:PRINT"
850 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN850ELSERUN
860 '
870 ' -=-=-=-=-=- Congratulation -=-=-=-=-=-
880 '
890 A$(0)="                                                            "
900 A$(1)="                                                            "
910 A$(2)="                                                            "
920 FORI=0TO2:COLORI*4+2:LOCATE3,I+3:PRINTA$(I):NEXT:GOTO 850
930 '
940 ' -=-=-=-=-=- Shokisettei -=-=-=-=-=-
950 '
960  RESTORE1400:FORI=0TO2:FORJ=1TO9:FORK=0TO4:READWA$(J,K,I):NEXTK,J,I
970  FORI=1TO9:READA$:FORJ=0TO2:FL$(I,J)=MID$(A$,J*2+1,2):NEXT:NEXT
980  FORI=1TO9:READTU$(I):NEXT:FORI=1TO9:READIT$(I):NEXT:FORI=1TO9:READA$
990  X(I)=VAL("&H"+LEFT$(A$,1))*4:Y(I)=VAL("&H"+MID$(A$,2,1))*2:VI(I)=300
1000 VX(I)=VAL("&H"+MID$(A$,3,1))-1:VY(I)=VAL("&H"+RIGHT$(A$,1))-1:R(I)=I:NEXT
1010 FORI=1TO9:READLL$(I):NEXT:FORI=0TO15:READMA$(I):NEXT
1020 X=56:Y=20:RO=9:TI=10000:VI=1000:EX=0:FF=0:SP=3:KK=0:CH=0:FL=0:LL=0:TT=99
1030 FF$(0)="NEGATIVE":FF$(1)="POSITIVE":RETURN
1040 '
1050 ' -=-=-=-=-=- Read Data -=-=-=-=-=-
1060 '
1070 IFPEEK(&HD000)+PEEK(&HD045)+PEEK(&HD100)+PEEK(&HD1AF)=0THENRETURN
1080 FORI=0TO&H45:READA$:A=VAL("&H"+A$):POKE&HD000+I,A:Q=Q+A:NEXT
1090   IFQ<> 9523THENBEEP:COLOR7:PRINT"Data Error in Machine Data":END
1100 FORI=0TO&HAF:READA$:A=VAL("&H"+A$):POKE&HD100+I,A:Q=Q+A:NEXT
1110   IFQ<>32567THENBEEP:COLOR7:PRINT"Data Error in Chara Data":END
1120 RETURN
1130 '
1140 ' -=-=-=-=-=- Data -=-=-=-=-=-
1150 '
1160 ' ----- Machine -----
1170 ' ___ 0  1  2  3  4  5  6  7    8  9  A  B  C  D  E  F ___
1180 DATA 5E,23,56,3A,63,EA,6F,3A , 64,EA,67,E5,D5,CD,F3,03
1190 DATA D1,CD,21,D0,CD,21,D0,E1 , E5,CD,30,D0,CD,30,D0,E1
1200 DATA C9,E5,06,04,1A,77,13,23 , 10,FA,E1,01,78,00,09,C9
1210 DATA E5,06,04,1A,F5,E5,D5,C5 , CD,F8,04,C1,D1,E1,F1,24
1220 DATA 13,10,F0,E1,2C,C9
1230 '
1240 ' ----- Character -----
1250 ' ___ 0  1  2  3  4  5  6  7    8  9  A  B  C  D  E  F ___
1260 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00 , 58,58,58,58,58,58,58,58  '0 Space
1270 DATA 77,70,77,77,77,77,07,77 , 58,58,58,58,58,58,58,58  '1 Wall
1280 DATA F0,A5,A5,05,F8,09,01,01 , D8,D8,D8,D8,D8,D8,D8,D8  '2 Flag
1290 DATA 20,94,4A,02,20,F7,7F,02 , 98,98,98,98,F8,F8,F8,F8  '3 Turnip
1300 DATA 00,80,08,00,72,FF,FF,27 , 98,98,98,98,D8,D8,D8,D8  '4 Orange
1310 DATA C8,DC,CF,8C,43,FB,FF,37 , 98,98,98,98,98,98,98,98  '5 Apple
1320 DATA 00,D7,75,00,00,F0,05,00 , D8,D8,D8,D8,D8,D8,D8,D8  '6 Key
1330 DATA 00,80,24,69,B6,6F,B6,6F , 98,98,98,98,58,58,58,58  '7 Cherry
1340 DATA F0,F7,FF,0F,F0,FE,FF,0F , 38,38,38,38,38,38,38,38  '8 Door
1350 DATA 6C,E6,66,0C,6F,7F,7E,0F , B8,B8,B8,B8,B8,B8,B8,B8  ' Dead
1360 DATA 88,FF,FF,88,F6,FD,DF,6F , 38,38,38,38,D8,D8,D8,D8  ' Takachan
1370 '
1380 ' ----- Stage -----
1390 '
1400 DATA     ,    ,33C0,17E0,3AC0,03A0,0780,0AA0,B381,E1A1
1410 DATA 13B0,1471,4680,4741,8A40,11D0,34C0,3561,6790,6831
1420 DATA 04B0,07D0,1AC0,B031,E0B1,    ,10B1,40B1,81A1,C291
1430 DATA 3081,45B0,48B0,6021,7280,    ,02B0,05E0,08E0,E041
1440 DATA 1081,4081,5860,8041,C081
1450 DATA     ,13E0,3641,6790,6A90,03E0,07A0,0AA0,B471,E471
1460 DATA 13D0,1651,4471,5860,C641,11D0,3471,6291,7480,7780
1470 DATA 04D0,07B0,1190,B011,E0B1,10B1,2550,40B1,81A1,C561
1480 DATA 30A1,60A1,9260,9560,7880,02A0,0580,08A0,B261,E0B1
1490 DATA 1071,18D0,4071,8071,C071
1500 DATA 3371,43A0,6191,7780,7A80,03D0,07B0,0A80,BA11,E1A1
1510 DATA 13B0,1471,4670,4741,C371,31A1,61A1,9191,A450,A750
1520 DATA 04A0,07E0,B041,E041,E831,10B1,40B1,81A1,9520,C1A1
1530 DATA 15E0,3011,32C0,38C0,6001,02D0,05B0,08E0,2311,E051
1540 DATA 1051,1820,4081,80A1,C081
1550 DATA 4572B8,65C4D1,698295,83A9D6,82B8D3,3468A4,195674,3379C1,21A6D5
1560 DATA D1,25,7A,52,68,37,71,76,95
1570 DATA 755E52,683,255E84,475DA2,323,635A93,443,265,626
1580 DATA 9621,DA10,C801,1312,7901,2812,6721,2A21,E012
1590 DATA 4DA,6A9,1E5,268,3E8,744,,532,962
1600 DATA,════════════,NIGHT OF THE  ,"   LOVING DEAD",════════════
1610 DATA,VITARITY      ,,SPEED OF      ,"   FATIGUE   ",,EXPERIENCE
1620 DATA,TIME          ,,ACTION
```

★所ジョージとテレサテンが結婚すると，どうなるのでしょうか？答えは所テン（ところてん）。（大阪府岸和田市・けいいちのバカの友達13才）……【影：こんなの誰でもわかるじゃないか!!編：１時間も考えてたのは誰？】

PC-8001mkII/SR(N-80 BASIC)用

エスケープ
ESCAPE

★ぼびー



◆おれは

殺し屋だ。ひと仕事おえてレコードを聞いていると，突然電話。「ある書類をぬすみだしてほしい」おれは引き受けるつもりはない。おれは今つかれているし，2～30年遊んでくらせるだけの金もできた。そんなけちくさい仕事を引き受けるわけがない。「5千万，いや1億クレジットだそう」。

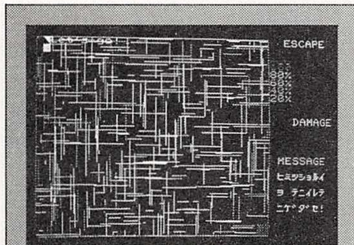
◆ひきうけたっ!!

おれがしのび込むのは，ある財ばつのやしき。ぬすみだすのは，その家に代々伝わる〝すぱげっちーのおいしい食べかたマニュアル〟だ。

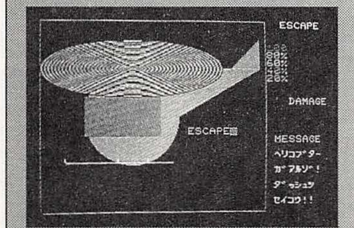
◆下調べでわかったことは

○書類は，右下の赤いへやの一番右下
○黄の壁はのりこえるごとにダメージ20
○緑の壁はのりこえられない
○赤い壁はのりこえるとダメージが0に
○ヘリポートは左下の赤い部分の一番左下
○通ったあとは緑の壁になる

それから，[8][2][4][6]で上下左右だ。ダメージ100%で，おまえはダウンしちまう。メッセージを送るから，よく読め。最初，おまえは左上にいる小さな点だけどガマンしろ。じゃ，がんばれよ！



《写真1》右下にある四角が目的地だ!! 成功を祈る！



《写真2》脱出成功。ヘリコプターに乗るんだ



編：このゲームはグラフィックを利用したものですよ。
Dr.D：今までにもいろいろあったが，これはまた新しいタイプのものだな。色によって性質のちがう壁になっているというのはいいアイデアだ。
編：ショートなのがいいですね。
Dr.D：これならすぐにRUNできるぞ。

ESCAPEのプログラム・リスト

```
100 '■■■■■■ ショキ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
110 CMD CLS 3:CMD SCREEN 2,0,6:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 40,25:DEFINT A-Z
120 LOCATE 32,0:COLOR 7:PRINT "ESCAPE":LOCATE 33,10:COLOR 5:PRINT "DAMAGE"
130 LOCATE 30,7:COLOR 1:PRINT "20%":LOCATE 30,6:PRINT "40%"
140 LOCATE 30,5:COLOR 6:PRINT "60%":LOCATE 30,4:PRINT "80%"
150 LOCATE 30,3:COLOR 2:PRINT "100"
160 LOCATE 31,15:COLOR 3:PRINT "MESSAGE":COLOR 7
170 FOR J=1 TO 3:FOR I=0 TO J*J*J*8
180 X=RND(1)*320:Y=RND(1)*200:CMD LINE(X,Y)-(50-RND(1)*100+X,Y),J
190 X=RND(1)*320:Y=RND(1)*200:CMD LINE(X,Y)-(X,50-RND(1)*100+Y),J
200 NEXT:NEXT:CMD LINE(0,0)-(10,10),0,BF:CMD LINE(0,0)-(247,199),2,B:CMD LINE(24
8,0)-(319,199),0,BF
210 BEEP1:LOCATE 31,17:PRINT "ヒミツショルイ":LOCATE 31,19:PRINT "ヲ テニイレテ"
220 LOCATE 31,21:PRINT "ニゲダセ!":BEEP0
230 FOR I=0 TO 53:CMD LINE(236,188)-(246,198),I MOD 4,BF:NEXT
240 X=1:Y=1:C=1:CMD PSET(X,Y):FOR I=0 TO 100:LOCATE 0,0:PRINT "◥Let's go!":LOCAT
E 0,0:PRINT "            ":NEXT
250 '■■■■■■ メイン ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
260 I0=INP(0):I1=INP(1):VX=0:VY=0
270 VX=(I0=239)-(I0=191):VY=(I1=254)-(I0=251)
280 CMD PSET(X,Y),2:X=X+VX:Y=Y+VY
290 ON STATUSPOINT(X,Y) GOTO 360,370,380
300 CMD PSET(X,Y),C:C=C+1:IF C>3 THEN C=0
310 IF X=246 AND Y=198 THEN 410
320 IF X=1 AND Y=198 THEN 460
330 GOTO 260
340 END
350 '■■■■■■ サブ ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
360 BEEP 1:D=0:LINE(33,2)-(39,9)," ",7,BF:BEEP 0:GOTO 400
370 X=X-VX:Y=Y-VY:GOTO 300
380 D=D+1:LINE (33,9-D)-(39,9-D),"■",7
390 BEEP 1:IF D>5 THEN 600
400 BEEP 0:GOTO 300
410 IF G=1 THEN 260
420 BEEP1:LOCATE 31,17:PRINT "ショルイ ヲ ":LOCATE 31,19:PRINT "テニイレタゾ"
430 LOCATE 31,21:PRINT "ヘリコプター":LOCATE 31,23:PRINT "デニゲロ":BEEP0:G=1
440 FOR I=1 TO 53:CMD LINE(11,188)-(1,198),I MOD 4,BF:NEXT
450 GOTO 260
460 IF G<>1 THEN 260
470 '■■■■■■ end ■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
480 BEEP1:LOCATE 31,17:PRINT "ヘリコプター":LOCATE 31,19:PRINT "ガアルゾ!"
490 LOCATE 31,21:PRINT "ダッシュツ ":LOCATE 31,23:PRINT "セイコウ!!":BEEP0
500 CMD LINE(1,1)-(246,198),0,BF
510 CMD SCREEN 2,0,1:CMD CIRCLE(100,100),50:CMD LINE(100,50)-(240,50)
520 CMD LINE(150,100)-(240,50):CMD LINE-(240,20):CMD LINE-(210,50)
530 CMD LINE(140,90)-(150,80),0:CMD PAINT(100,100),3,3:CMD PAINT(230,40),2,3
540 CMD LINE(50,80)-(130,120),1,BF
550 CMD CIRCLE(100,50),100,2,,,.3:CMD PAINT(100,50),2,2
560 LOCATE 2,18:PRINT "└──────┴────┴────"
570 FOR I=0 TO 100:CMD CIRCLE(100,50),I,I MOD 4,,,.3:NEXT
580 FOR I=0 TO 18:LOCATE I,14:PRINT " ESCAPE";:FOR J=0 TO 10:NEXT:NEXT
590 FOR I=0 TO 95:LOCATE 19,14:COLOR I MOD 8:PRINT "ESCAPE";:NEXT:GOTO 620
600 FOR I=0 TO 12:LOCATE 30,25:PRINT "DAMAGE100";:NEXT:BEEP 0
610 FOR I=0 TO 24:LOCATE 30,25:PRINT "GAME OVER";:NEXT:BEEP 1:COLOR 2,135:BEEP 0
:CMD CLS 3:COLOR 7,0:CMD CLS 1
620 '■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
```


★私がトイレに行ったスキに友達がベーマガをホッチキスでとめた。お礼に私は彼の耳をホッチキスでとめると彼はのたうち回って喜んでいた。(大阪府堺市・BUU&IC15才)……【影：友情って美しいなー。編：…。】

PC-8001mkIISR(N80 SR-BASIC)用
※DISK BASICまたは，デモテープ付属のユーティリティを使用

カエレ!



★南川　隆

●内　容

TATA君は，ある日お使いに行きました。その帰りに，なんと岩がころがって来ました。なんとか，TATA君を家に帰してください。

●遊びかた

ワンキー・ゲームです。何にもしないと，下に行き，スペース・キーを押すと，上に行きます。まわりの線に当たると死んでしまいます。もちろん岩に当たると死んでしまいます。1回死ぬとゲーム・オーバーです。

●プログラムの入力方法

このゲームをするには，DISK BASICが必要です。しかし，本体付属のデモテープのB面にある〝gturbo〟をロードした後，プログラムを入力すればへいきです。

《第1表》変数表

A%……TATA君のDATA
B%……岩のDATA
C%……家のDATA
X, Y…TATA君の座標
R………岩のY座標
J………岩の数
VX, VY…移動量
SC……スコア

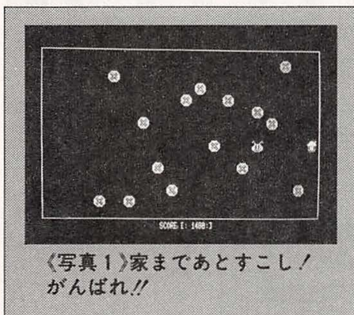


by ボタンホール

評…スケベな本が印象的(編)



編：ショート・プログラムですよ。
Dr.D：リストも見やすいし，プログラム作りをはじめたばかりの人には，良いお手本になるぞ。
編：ゲームも，リストのわりに楽しいですよ。
Dr.D：敵の動きや面ごとの設定を自分なりに付け加えればもっと楽しくなるぞ。



《写真1》家まであとすこし！がんばれ!!

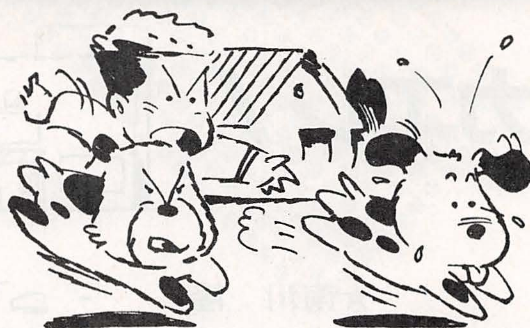
カエレ!のプログラム・リスト

```
10 '■■■■■ ｼｮｰﾄ ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ ■■■■■
20 SCREEN 2,0,0,3:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1,1:DEFINT A-Z:CLS 3
30 SCREEN ,,1,3:CLS 3:BGM 1:DIM A%(38),B%(38),C%(38)
40 FOR I=0 TO 38:READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
50 RESTORE 380:FOR I=0 TO 38:READ A$:B%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
60 RESTORE 410:FOR I=0 TO 38:READ A$:C%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
70 J=0:SC=0
75 '■■■■■ ﾒｲﾝ ■■■■■
80 SCREEN ,,0,3:CLS 3:X=12:Y=96:PUT@(X,Y),A%:PUT@(300,96),C%
90 LINE(1,1)-(316,180),6,B:LOCATE 32,23:PRINT USING "SCORE [:#####:]";SC
100 SCREEN ,,1,3:CLS 3
110 FOR I=0 TO J:R=12*INT(RND(1)*14)+12
120 PUT@(300,R),B%:NEXT:PLAY"t120164@32o7cdefga>c"
130 ROLL 2,1
140 SCREEN ,,0,3:I0=INP(9):VX=16
150 IF I0=191 THEN VY=-12:GOTO 170
160 VY=12
170 LINE(X,Y)-(X+15,Y+11),0,BF
180 X=X+VX:Y=Y+VY:IF Y=0 OR Y=180 THEN GOTO 290
190 PUT@(X,Y),A%:SCREEN ,,1,3:IF POINT(X,Y+6)=1 THEN GOTO 290
200 IF X=300 AND Y=96 THEN GOTO 250 ELSE IF X=300 AND Y<>96 THEN 290
210 GOSUB 220:GOTO 110
215 '■■■■■ ｽｺｱ ■■■■■
220 SC=SC+100:COLOR 7:LOCATE 32,23:PRINT USING "SCORE [:#####:]";SC
230 IF SC>20000 THEN SC=0:FOR C=1 TO 7:LOCATE 31,12:COLOR C:PRINT "You are very
good.":PLAY"@28164o6cedfegfagba>c":NEXT
240 RETURN
245 '■■■■■ ｸﾘｱ ■■■■■
250 COLOR 6:CLS:LOCATE 38,12:PRINT "CLEAR"
260 FOR I=0 TO 5:PLAY"@42164o7cdefgab>c":NEXT:PLAY"@218o5c"
270 J=J+1:IF J=3 THEN J=0
280 GOTO 80
285 '■■■■■ ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ■■■■■
290 PLAY"t180o5v8116cgadfebcgbgcccc"
300 COLOR 2:LOCATE 35,12:PRINT "GAME OVER"
310 LOCATE 33,20:PRINT "START [S] KEY"
320 WAIT 4,8,255
330 GOTO 70
340 END
345 '■■■■■ ﾃﾞｰﾀｰ ﾀﾞﾗｹ ■■■■■
350 DATA 000C,000C,0000,2040,2040,0000,50A0,50A0,0000,8010,8010,0000,0000
360 DATA 801F,0000,0000,C03F,0000,0000,E076,0000,0000,F0F6,0000,0000,F0F6
370 DATA 0000,0000,F0FF,0000,801F,70E0,0000,000F,E070,0000,0000,801F,0000
380 DATA 000C,000C,801F,0000,0000,C03F,0000,0000,204F,4020,4020,30C6,8010
390 DATA 8010,70E0,0009,0009,F0F0,0006,0006,F0F0,0006,0006,70E0,0009,0009
400 DATA 30C6,8010,8010,204F,4020,4020,C03F,0000,0000,801F,0000,0000,0000
410 DATA 000C,000C,700F,7000,000F,A01F,2000,801F,E03F,2000,C03F,E07F,0000
420 DATA E07F,F0FF,0000,F0FF,0000,E07F,0000,0000,E07F,000F,0000,E07F,000F
430 DATA 0000,E07F,000F,0000,E07F,000F,0000,E07F,0000,0000,E07F,0000,0000
```

★私は影さんが天才であって，編集部の連中がその影さんの進んだ考えについて行けないだけだと確信している。(長野県埴科郡・塚田竹彦13才)……【影：塚田くん，よく私を見ぬいたな。編：天才はエラーはだしません。】

PC-8801/mkII/SR(N88-BASIC V1モード)用 ※DISK BASICは不可

逃げろ!!ポチ!



★横堀　伸也

◆ストーリー

あなたは犬のポチ。そう，あなたは人間に飼われていた犬の中の1ぴきでした。ある日，家のご主人様が小屋のカギをかけ忘れ，ポチはもちろんのこと，ほかの凶暴な犬たちも，逃げだしたのでした。自由になったポチは，ひたすら逃げるのでした。

◆遊びかた

テンキーの8246で上下左右に動きます。曲がり角をとおると矢印がつき，ご主人様は，それにそってポチを追ってきます。4回ご主人様につかまると，ゲーム・オーバーです。

ご主人様は，わる犬も，つかまえます。ポチはわる犬にぶつかると気絶してしまいます。わる犬が，いなくなるとつぎの面へ行けます。

◆それから

一定時間たつと「HURRY」と表示し，スピードがアップします。骨は，1面に1回ずつでて，取れば点数がもらえます。

※画像処理モードは通常はSでやってください。「こんなの簡単だぜ」と言う人はHモードでやると動きが速くてよりおもしろいでしょう。

◆入力方法

まず，**リスト1**を入力し，RUNします。**リスト1**は，マシン語などの書き込みです。キャラクターのデータは圧縮してあるので，書き込むのに多少時間がかかります。データにエラーがあるときは，その行を表示します。エラーがなくなったらSAVEしてください。

つぎに**リスト2**を入力し，SAVEしてください。ゲームをするときは，**リスト1**をRUNしてから**リスト2**をRUNすればOKです。

※メモリの関係で，DISK BASICでは，できません。

《第1表》変数表

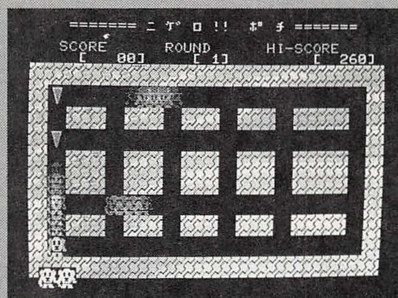
USR0	…キャラを書く（LOCATEで指定した値+1のところに書く）
USR2	…ポチとわる犬のルーチン
USR3	…ご主人のルーチン
USR4	…骨のルーチン



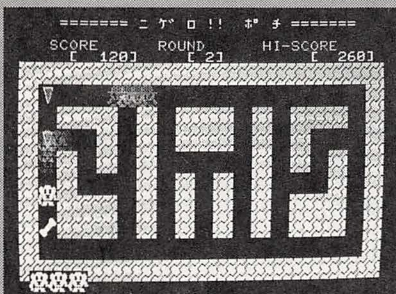
編：追いかけゲームですね。
Dr.D：このゲームは，ある程度わるい犬が減ると楽になるから，ゲームのはじめが大変だ。
編：わるい犬のキャラクター・デザインがすごいですね。
Dr.D：まったくだ。ぶきみだな。
編：けっこうスピードもあって楽しめますね。
Dr.D：そうだな。



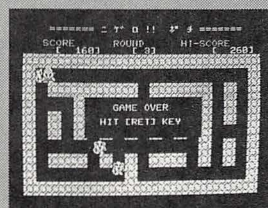
▶《写真1》逃げろ!!ポチ!のタイトル画面。何かキーを押してスタート



▶《写真2》ゲーム・スタートだ。ポチをうまく動かし逃げろ!!



◀《写真3》あっ!ホネだ。これを取るとボーナス。だけど気をとられると…



◀《写真4》ポチが4回ご主人につかまるとゲーム・オーバー

★影さん!!ゲームをするたび体をゆらさないでください。よくいるんだよな，こういうやつが!!（鹿児島市・カッパ美幸15才）……【影：私はなぜかエンデューロレーサーをやるとき体が前後にゆれるんだ。編：当たり前です!】

《リスト1》逃げろ!!ポチ!のマシン語プログラム・リスト

```
10 CLEAR,&H9FFF:DEFINT A-Z:WIDTH 40,25:DEF USR=&HA03E:DEF USR1=&HA019
20 FOR I=&HB480 TO &HB4FF:POKE I,0:NEXT:GOSUB 270
30 '========== GRAPHIC DATA ==========
40 PRINT " WRITING GRAPHIC DATA"
50 LOCATE 0,0:RESTORE 80:FOR I=0 TO 3:READ A,B,C,D
60 LINE(A,B)-(C,D),6:READ A,B,C,D:LINE-(A,B),6:LINE-(C,D),6
70 PAINT(31,16),2,6:U=USR1(&HB280+I*128):U=USR(&HB480):NEXT I
80 DATA 31,10,24,21,39,21,32,10  ,31,21,24,10,39,10,32,21
90 DATA 19,16,44,13,44,19,19,16  ,44,16,19,13,19,19,44,16
100 '
110 FOR I=0 TO 9:READ A$:T=0:FOR J=1 TO 64:A=VAL("&H"+MID$(A$,J,1))
120 T=T+A:B=0:C=1:D=3:FOR K=1 TO 4:IF A AND C THEN B=D OR B
130 C=C+C:D=D*4:NEXT:POKE &HAFFF+J+I*64,B:NEXT:READ T$
140 IF T$=RIGHT$(HEX$(T),2) THEN NEXT:END
150 PRINT 160+I*10;"ｷﾞｮｳ ﾆ ERROR ｶﾞ ｱﾘﾏｽ !!":BEEP:END
160 DATA 00000000300C700E700E700E300C300C700E700EE3C7E81707E0000000000000,ED
170 DATA 000003C037EC7FFE799E799E399C3FFC7C3E7E7EEC37E7E7C0006FF06E701E78,07
180 DATA 0000014032AC755E708E711E38AC355C782E745EEBE7ED5707E02AA044500A20,83
190 DATA 000003C037EC4FF2418249922DB42FF44C324E728C31E7E7C0006FF06E701E78,9B
200 DATA 07E00FF01FF81FF81FF8FFFF228811042888151 01AA03FFC5FFA9FF91FF83E7C,09
210 DATA 07600DD017701DD81770FFFF33CC318C399C1DB82FF46006E007C0031E783E7C,B2
220 DATA 0000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000000,0
230 DATA 00000300078007C007E00FE01FC03E007C03F807F007E003E001E000C000000,08
240 DATA F7F7F7F7EFEFDCDC3B3BF7F7EFEFEFEFF7F7F7F7EFEFDCDC3B3BF7F7EFEFEFEF,00
250 DATA F7F7F7F7EFEFDCDC3B3BF7F7EFEFEFEFF7F7F7F7EFEFDCDC3B3BF7F7EFEFEFEF,00
260 '========== MACHINE LANGUAGE ==========
270 PRINT " WRITING MACHINE LANGUAGE":RESTORE 320
280 AD=&HA000:FOR I=0 TO 30:READ A$:T=0:FOR J=1 TO 64 STEP 2
290 A=VAL("&H"+MID$(A$,J,2)):POKE AD,A:T=T+A:AD=AD+1:NEXT:
300 READ A$:IF A$=RIGHT$(HEX$(T),2) THEN NEXT:RETURN
310 PRINT 320+I*10;"ｷﾞｮｳ ﾆ ERROR ｶﾞ ｱﾘﾏｽ !!":BEEP:END
320 DATA 7C2600444D29290929292929292929294F060009090100C009C95E23560E5DF3C5,A1
330 DATA ED793E102182C2010400EDB0014C00093D20F4C10C3E5FB920E5D35FFBC95E23,01
340 DATA 562A86EFCD00A00E5DF3E5ED7906101A1377231A1377231A1377231A137723C5,02
350 DATA 014C0009C110E8E10C3E5FB920DCD35FFBC9F3D35E0120BF1101002DCDD0A024,E8
360 DATA CDDFA0252C2C2CCDD0A024CDDFA025252D2DCDD0A02CCDDFA02424242DCDD0A0,D1
370 DATA 2CCDDFA0D35FFB1100006042120BF7EA7200114FE0320011C2310F37AFE0338,31
380 DATA 03AF18087BFE023E0138013C3224BFC9E5C5CD00A07EC1E1FEFFC07A8357C91C,0C
390 DATA CDD0A01D7A02031600C9D51120BFCD16A18467CD16A1856FD13A24BFFE013812,9B
400 DATA C0F3E5D35CCD00A05E2356D35FFB7AA7E1C8CD44A0C90100021AFE0328074FFE,16
410 DATA 0220020EFF1310F179C9F3D35CCD00A0732372D35FFB2B1180B4CD47A0C92A00,62
420 DATA BFCD72A0A7F5DB0157DB00A2474FF120083EFEB828032FB047ED5B00BFAF2A20,DE
430 DATA BFCB402815CB50281C2A22BFCB602820CB70282778B9C84118E3BD20E83EFE1D,C1
440 DATA 2180B2181FBC20E13EFB1C2100B31814BD20DD3EEF152180B31809BC20D63EBF,BC
450 DATA 142100B43252A1EBE5D52A00BFCD2AA1D12A00BFCDEAA01100B0E12200BFCD44,D9
460 DATA A0C92104BF35C036022A02BFE5CD00A0F3D35C7E2386D35FFBE1FEB3280C300D,30
470 DATA FE32280325180 72D18042C180124E52A02BF1600CD2AA11100B1E12202BFE5CD,07
480 DATA 44A0D13E412A00BFF5252D7C080E0306030867087CBA20047DBB280A2410F52C,92
490 DATA 0D20ECF1AFC9F16F26EC3601C906032108BF0E02C55E2356237EA728134F3E01,A2
500 DATA B8280DE5EBCD66A2E1772B722B73232323C10D20DF10DB213FA235C03602C9E5,23
510 DATA CD62A3E118EAC5E5CD72A0E1C1E5ED5B00BF7C923002ED44477D933002ED44B8,AF
520 DATA 38097DBBCD10A3383918277CBACD10A338103A22BFA7201A79FE0428153E0325,C1
530 DATA 182E3A23BFA7201A79FE0328153E0424181E3A20BFA720EA79FE0228E53E012D,52
540 DATA 180E3A21BFA720CA79FE0128C53E022CD1F5E5EBE51180B4CD44A03E0132FFA0,23
550 DATA E1CDEAA03E1232FFA0D1D52A02BF3E41CD08A2A72808D1F1AF2126BF35C9E1E5,F2
560 DATA 1180B0CD44A0D1D53E42CD05A2D1F1C9E5C5218900462D200321FF002213A3CB,C4
570 DATA 402009CB482805CB50200 13FC1E1C92105BF5E2356237EFE01D820192A00BFA7,8C
580 DATA ED522808EB1180B1CD44A0C9AF3207BF3C3241ECC92A02BFA7ED52C03E013207,2A
590 DATA BFC92144011101 00A7ED5220FBC93A42EC47AF3242EC2125BF7EA7201D78A720,2E
600 DATA 04CD3EA1C936303AC1E6CBEFD340E5210010CD65A3CBAFD340E135CB462A00BF,15
610 DATA 20151100B0CD44A03AC1E6CBEFD340CD62A3CBAFD340C91180B4CD44A0C9CD2D,36
620 DATA A2CD6EA33A41ECFE01C82127BF3A26BFFE0338 0336FFC935C03E023241ECC900,6B
```

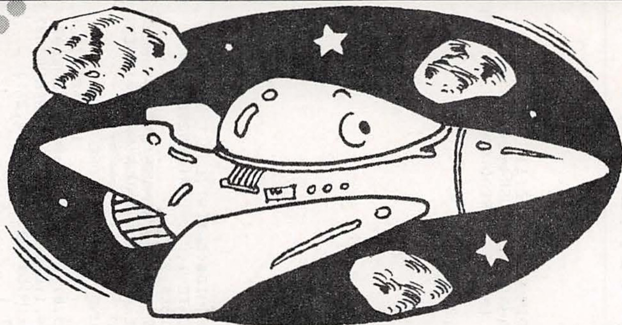
《リスト2》逃げろ!!ポチ!のメインプログラム・リスト

```
1 ' --------------------------------
2 '  ﾆｹﾞﾛ !! ﾎﾟﾁ !   For 8801-MK2
3 '     By S.Yokobori  1986
4 ' --------------------------------
10 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:DIM DA$(11),Z(11)
20 DEF USR=&HA03E:DEF USR2=&HA3BE:DEF USR3=&HA1C2:DEF USR4=&HA32F
30 FOR I=0 TO 7:READ A:COLOR=(I,A):NEXT:FOR I=1 TO 11:READ DA$(I),Z(I):NEXT
40 DATA 0,0,2,2,7,7,6,6:GOSUB 520
50  DATA 005A5A005A5A005A5A005A5A5A00,3
60  DATA 007A626E007E00760676007E006E627A00,4
70  DATA 005A425E025A02DA005A425A027E006E00,4
80  DATA 006A026E087A425A005A427A086E026A00,4
90  DATA 1056505600F6005650561056105600561 0,6
100 DATA 005A007E4A7E007E4A7E007E427E007E00,4
110 DATA 005A005A005A00FE185A5A5A5A5A5A00,6
120 DATA 006A086E606E086A026E607A025E405A00,5
130 DATA 006A086A00FE005A405A005A185A405A00,6
140 DATA 005A5A425A5A425A425A425A5A425A5A00,6
150 DATA 005A007A005E007A005E007A005E005A00,6
160 '
170 CLS : R=1 : M=3 : S=0
180 CLS 2:IF R=12 THEN R=1
190 L=1:FOR I=2 TO 35 STEP 2:G=1:A=VAL("&h"+(MID$(DA$(R),L,2))):L=L+2
200 FOR J=5 TO 20 STEP 2:IF A AND G THEN LOCATE I,J:U=USR(&HB200)
210 G=G+G:NEXT J,I : RANDOMIZE(VAL(RIGHT$(TIME$,2)))
220 FOR Y=0 TO 1:FOR X=0 TO 36 STEP 2:LOCATE X,Y*18+3:U=USR(&HB200):NEXT X,Y
230 FOR X=0 TO 1:FOR Y=3 TO 21 STEP 2:LOCATE X*36,Y  :U=USR(&HB200):NEXT Y,X
240 COLOR 5:LOCATE 5,0:PRINT "======= ﾆ ｹﾞ ﾛ !!  ﾎﾟ ﾁ ======="
250 COLOR 4:LOCATE 4,2:PRINT "SCORE      ROUND      HI-SCORE
260 COLOR 7:LOCATE 6,3:PRINT USING"[####0]      [##]          [####0]";S,R,HS
270 POKE &HBF00,6:POKE &HBF01,3 :POKE &HBF25,0:LOCATE 2 ,5:U=USR(&HB000)
280 POKE &HBF02,6:POKE &HBF03,35:POKE &HBF04,1:LOCATE 34,5:U=USR(&HB100)
290 Y=INT(RND*7)+1:X=INT(RND*16):A=VAL("&H"+(MID$(DA$(R),X*2+1,2)))
300 G=1:IF Y<>1 THEN FOR I=2 TO Y:G=G+G:NEXT I
310 IF A AND G THEN 290ELSE POKE &HBF05,Y*2+4:POKE &HBF06,X*2+3:POKE &HBF07,2
320 FOR I=1 TO 2*M-1 STEP 2:LOCATE I,22:U=USR(&HB000):NEXT:FOR I=0 TO 5
330 POKE &HBF08+I*3,20:POKE &HBF09+I*3,35-I*3:POKE &HBF0A+I*3,I+1:NEXT
340 IF Z(R)<>6 THEN FOR I=0 TO 5-Z(R):POKE &HBF0A+I*3,0:NEXT
350 POKE &HBF26,Z(R):POKE &HA23C,&H22:H=2
360 ' ----- ﾒ ｲ ﾝ -----
370 U=USR2(0):IF U THEN 420
380 IF USR3(0) THEN 410
390 IF USR4(0) THEN S=S+10:GOSUB 490
400 GOTO 370
410 BEEP:IF M=0 THEN FOR J=1 TO 20:GOSUB 500:NEXT:GOTO 470 ELSE M=M-1:GOTO 180
420 IF U=1 THEN S=S+2:GOSUB 490:IF PEEK(&HBF26)=0 THEN BEEP:BEEP:R=R+1:GOTO 180
ELSE 380
430 H=H-1:IF H THEN 380
440 FOR I=1 TO 15:BEEP 1:LOCATE I,10:PRINT " HURRY!! ":LOCATE 31-I,10
450 PRINT " HURRY!! ":BEEP 0:NEXT:FOR I=1 TO 888:NEXT:LOCATE 17,10:PRINT SPC(7)
460 POKE &HA23C,&H13:GOTO 380
470 LINE(170,80)-(470,125),0,BF:LOCATE 15,11:PRINT"GAME OVER":IF S>HS THEN HS=S
480 LOCATE 13,13:PRINT "HIT [RET] KEY";:IF INP(1)<>127 THEN 480 ELSE 170
490 LOCATE 7,3:PRINT USING "####";S
500 FOR I=1 TO 20:BEEP 1:BEEP 0:NEXT:RETURN
510 '
520 LOCATE  6,4 :COLOR 5:PRINT "***  ﾆ ｹﾞ ﾛ !!  ﾎﾟ ﾁ ! ***":COLOR 4
530 LOCATE 13,8 :PRINT "....  ﾎﾟﾁ"     :LOCATE 13,11:PRINT "....  ﾜﾙｲﾇ"
540 LOCATE 13,14:PRINT "....  ｺﾞｼｭｼﾞﾝ":LOCATE 13,17:PRINT "....  ﾎﾈ"
550 FOR I=0 TO 3:LOCATE 9,I*3+6:U=USR(I*&H80+&HB000):NEXT:COLOR 7
560 LINE (60,20)-(560,150),4,B:LOCATE 11,20:PRINT "HIT ANY KEY !!"
570 IF INKEY$="" THEN 570 ELSE RETURN
```


★ぼくは，友人にベーマガに載ってみろと言われたので友人のベーマガの上にのったら，なぐられた。(石川県羽咋郡・大平雄一12才)……【影：ベーマガの上にのるとはけしからん!!ばつとして毎月10冊ベーマガを買いなさい!!】

PC-8801mkII SR/FR/MR(N88-DISK BASIC V2モード)用

グディウス



★羽立　一正

★STORY

君は軍の重要な任務を終え，地球に帰る途中である。時は西暦２×××年。

天王星基地から月面基地へワープするときに，エンジンに故障が発生し，アステロイドベルトにつっ込んだ。君は，ブジに月面基地へたどり着くことができるか？

★ゲームの説明

〝Hit return-key〟と表示されているときに，ESCキーを押せば，ラウンドの選択ができる。ただし，全部で６面あるが，選択できるのは，５面まで。

自機は，テンキーの8246で上下左右に動く。また，キーを二つ同時に押せば，ななめにも動く。

自機の当たり判定が甘いのは，じつは，後半で非常にハードになるからで，とくに５面はもっと自機の当たり判定を甘くしてもよかったかもしれない。

★プログラムについて

見やすいプログラムを書くつもりだったが，少し圧縮したので，少々わかりにくいところがあるかもしれない。スペースが大量にあるのは，そのためである。

このゲームは，パターンがあるが，1530行のＤＵＭＭＹ＝ＲＮＤ（－１）をカットすれば，完璧にパターンがなくなる。

ＲＥＭ（’のこと）文は，カットすると動作しなくなるので，’だけでも入力しておこう。また，余分なスペースはカットしてもよい。しかし，行番号は変えないように。STOPキーがきかないので，プログラムを止めるときは，ホット・スタート（STOPキーを押してリセットする）をかけるようにして，そのあとに，ＣＭＤ ＵＮＬＩＮＫを実行するように。

プログラムを改造するときは，変数エリアが少ないことに注意するように。プログラムそのものは，９ＫＢほど。

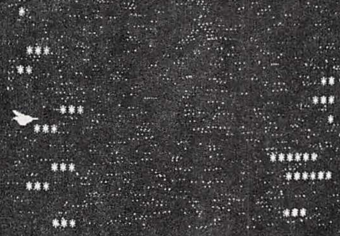
マシン語は，バックの星(？)を流すのと，画面のスクロールだけに使っている。本当は，自機の表示もマシン語でやりたかったが，ただでさえ長いマシン語のデータがさらに長くなるので，やめた。



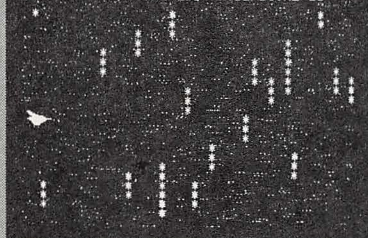
編：きれいなゲームですね。
Dr.D：リストも見やすいし，マシン語データを使っているのでスクロールもきれいだ。
編：音楽もなかなかいいですね。
Dr.D：音楽もゲーム作りには大切な要素だ。このゲームは曲がうまく生かされていてなかなかいいぞ。

GDIUS　Key function 8 4 6 2
At the space on the way to the earth, you erred to warp-drive and jumped into the asteroid-belt. you must get away from every asteroids and break through it...
Hit return-key.
Presented by Doshisha-Kori P.S.C.

◀《写真１》グディウスのタイトル画面。リターン・キーでスタート



▶《写真２》アステロイドの障害をよけて進め！２面は前後から障害がくる



◀《写真３》３面は障害が数個ずつ集まっている。素早いキー操作が必要



▶《写真４》いよいよ５面。上から雪のようにふってくる障害をよけろ!!

★私は今度，プログラム，ＯＦ，イラスト，ホワイトルーム，レスアペの５種同時掲載をねらっています。「やってやるぜ!!」。(石川県金沢市・のんき君15才)……【影：簡単には，達成できないゾ!!やれるもんならやってみな！】

```
1000 CLEAR,&HB7FF:DEFINT A-Z
1010 SCREEN,2:CONSOLE 0,25,0,0:COLOR 0:WIDTH 40,25
1020 DEF USR0=&HB800+3*0
1030 DEF USR2=&HB800+3*2
1040 LOCATE  6,10:PRINT "Now loading Machine-Language"
1050 LOCATE 18,13:PRINT "Wait for a minute."
1060 RESTORE 2570:L=2570
1070 FOR I=&HB800 TO &HBA6F STEP 16:C=0:L=L+10:FOR J=0 TO 15
1080 READ N$:A=VAL("&H"+N$):POKE I+J,A:POKE &HF416,A:C=C+A
1090 NEXT
1100 READ N$:A=VAL("&H"+N$):IF A<>C THEN PRINT "Data error! in";L:BEEP:END
1110 NEXT
1120 FOR I=0 TO 176*4-1
1130 X=INT(RND*80):Y=INT(RND*200)
1140 POKE &H7000+I*5,(X+Y*80) AND 255
1150 POKE &H7001+I*5,INT((X+Y*80)/256)+&HC0
1160 POKE &H7002+I*5,X+1
1170 POKE &H7003+I*5,INT(2^INT(RND*8)+.1)
1180 POKE &H7004+I*5,INT(RND*7)+1
1190 POKE &HF416,INT(RND*256)
1200 NEXT
1210 RUN *STARTUP
1220 ' ▁◣■   Ship sub
1230 DUMMY=USR0(0)
1240 ON ROUND GOSUB 1340,1340,1400,1340,1400
1250 DUMMY=USR2(SCROLL(ROUND+ROUND+(STEP. AND 1)-2))
1260 XX=((INP(0) AND 16)=0 AND FX> 10)-((INP(0) AND 64)=0 AND FX<586)
1270 YY=((INP(1) AND  1)=0 AND FY> 10)-((INP(0) AND  4)=0 AND FY<179)
1280 IF XX<>0 OR YY<>0 THEN LINE(FX,FY)-(FX+47,FY+11),0,BF
                        :FX=FX+XX*16:FY=FY+YY* 8:ADRS=ADRS+XX+XX+YY*120
1290 PUT@(FX,FY),FIGHTER,PSET
1300 IF (PEEK(ADRS) OR PEEK(ADRS+2))<>32 THEN RETURN *GAMEOVER
1310 SC=SC+1:LOCATE CSR,0:PRINT SC;
1320 IF SC=HISC THEN CMD PLAY ,,,"v14 q8 t180 116 r32o3ao4dgbo5eao6dg   ",
                               "v14 q8 t180 116    o3gbo4eao5dgbo6ee32"
1330 RETURN
1340 ' ▁◣■   Write * sub1
1350 YY=INT(RND*24)+1
1360 POKE &HF3C8+YY*120,42:POKE &HF416+YY*120,42
1370 YY=INT(RND*24)+1
1380 POKE &HF3C8+YY*120,42:POKE &HF416+YY*120,42
1390 RETURN
1400 ' ▁◣■   Write * sub2
1410 XX=INT(RND*40)
1420 POKE &HF440+XX+XX,42:POKE &HFF08+XX+XX,42
1430 XX=INT(RND*40)
1440 POKE &HF440+XX+XX,42:POKE &HFF08+XX+XX,42
1450 RETURN
1460 *MAIN
1470 SC=0:HISC=PEEK(&HB804)+PEEK(&HB805)*256:CLS 2
1480 PRINT CHR$(12);"Area      TopSCORE";HISC;"  YourSCORE 0";
1490 FX=10:FY=101:ADRS=&HF9E2:CSR=POS(0)-2
1500 COLOR 2:LOCATE 17,13:PRINT "START!":COLOR 0
1510 FOR I=0 TO 4000:NEXT:LOCATE 17,13:PRINT SPC(6)
1520 FOR ROUND=ROUND TO 5:POKE &HF3D2,ROUND+48
1530 DUMMY=RND(-1)
1540 FOR STEP.=1 TO 6
1550 RESTORE 2410:CMD PLAY "v12 q8 t150 116","v12 q8 t150 116"
1560 FOR LOOP =0 TO 31
1570 READ BGM0:IF LOOP AND 7 THEN             CMD PLAY "n=bgm0;"
                          ELSE READ BGM1:CMD PLAY "n=bgm0;","n=bgm1;"
1580 GOSUB 1230
1590 NEXT
1600 NEXT
1610 N$=" v12 q8 t195 18 g4gd4dg4gg4gb-4gb-4gd4f+g4r8"
1620 CMD PLAY "o6 @0"+N$,"o5 @0"+N$,"o4 @0"+N$,"o4"+N$,"o3"+N$,"o2"+N$
1630 NEXT
1640 POKE &HF3D2,54
1650 CMD PLAY "v12 q8 t150 116"
1660 FOR STEP.= 1 TO  4
1670 FOR LOOP =57 TO 48 STEP -1
1680 CMD PLAY "n=loop;"
1690 SCROLL(10+(STEP. AND 1))=17+INT(RND*2)
1700 GOSUB 1230
1710 NEXT
1720 NEXT
1730 ' ▁◣■   Break through every area.
1740 LOCATE 11, 2:PRINT " CONGLATULATIONS! "
1750 LOCATE  4, 4:PRINT " You broke through every area!! "
1760 CMD PLAY "q8 @0  v12 t225 18","q8 @0  v10 t225 14","q4 @0  v11 t225 14"
1770 CMD PLAY "o5dcdefefga4.o6co5a4f4","o4d.o3a8o4def.c8fc","o5rfrfrara"
1780 CMD PLAY "o5gagfd4c4d4.cd4o4a4","o4g.d8gfd.o3a8o4do3a","o5rbrb-rfrf"
1790 CMD PLAY "o5dcdefefga4.o6co5a4f4","o4d.o3a8o4def.c8fc","o5rfrfrara"
1800 CMD PLAY "o5gagfd4c4d4.cd4r4","o4g.d8gfd.o3a8o4da","o5rbrb-rfrf"
1810 CMD PLAY "o6dcdef4edc4.o5ao6c4o5f4","o4b-.f8b-ff.c8fc","o5rb-rb-rara"
1820 CMD PLAY "o6dcdef4edc+o5agfd4r4","o4b-.f8b-fo3ao4c+d","o5rb-rb-ro6c+o5a"
1830 GOTO 1920
1840 *GAMEOVER
1850 CMD PLAY "v12 @0 q8 t150 18","v11 @0 q8 t150 18","v12 @0 q8 t150 18"
1860 CMD PLAY "o6gfdo5bgfe-d","o6dco5af+dco4b-a","o5gfdo4bgfe-d"
1870 FOR I=1 TO 23:CIRCLE(FX+23,FY+5),I,2,,,.245:NEXT
1880 CMD PLAY "o5d4.cc2","o4f4.e-e-2","o3b4.o4cc2"
1890 FOR I=0 TO 800:NEXT
1900 PUT@(FX,FY),FIGHTER,XOR,7,7
1910 LINE(FX,FY-1)-(FX+47,FY+11),0,BF
1920 LOCATE 14,14:PRINT " GAME OVER "
1930 IF HISC>SC GOTO 1970
1940 POKE &HB804,SC AND 255:POKE &HB805,INT(SC/256)
1950 LOCATE 11, 8:PRINT " CONGLATULATIONS! "
1960 LOCATE  6,10:PRINT " Your score is the highest! "
1970 IF INKEY$<>"" GOTO 1970
1980 FOR I=0 TO 10000:NEXT
1990 *STARTUP
2000 NEW CMD:CLEAR,&HB7FF:ON STOP GOSUB *STOP.:STOP ON
2010 DEFINT A-Z:CMD BGM 1:DIM SCROLL(11),FIGHTER(109),P(3)
2020 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))+VAL(MID$(TIME$,4))*60
2030 WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,0:SCREEN 0,0:COLOR 0,0,0,7:CLS 3
2040 KEY 5,"run *startup"+CHR$(13)
2050 RESTORE 2440:FOR I=0 TO 109:READ N$:FIGHTER(I)=VAL("&H"+N$):NEXT
2060 RESTORE 2550:FOR I=0 TO 9:READ SCROLL(I):NEXT
2070 ROUND=1:P(0)=43:P(1)=240:P(2)=43
2080 ' ▁◣■   Title
2090 PRINT " ╭───╮╭──╮╭──╮╭╮╭╮╭───╮ Key function"
2100 PRINT "│╭─╮││╭╮│╰╮╭╯││││╭──╯       8     "
2110 PRINT "││ ╰╯│││││ ││ ││││╰──╮      ^     "
2120 PRINT "││╭─╮│││││ ││ │││╰──╮│   4<   >6  "
2130 PRINT "│╰─╯│││╰╯│╭╯╰╮│╰╯│╭──╯│     v     "
2140 PRINT "╰───╯╰───╯╰──╯╰──╯╰───╯      2     "
2150 PUT@(448,21),FIGHTER,PSET
2160 PRINT:PRINT
2170 PRINT "At the space on the way to the earth,  "
2180 PRINT
2190 PRINT "  you erred to warp-drive             "
2200 PRINT
```

PC-8801 mkII SR

★５月号170ページに書いてあった言葉を，僕の尊敬する断空我先生のために言います。「断ちゃーん♥」あー，つかれた。(広島県竹原市・すぐる＆すげる15才)……【断空我：来月号でも，みんな応援してよ。「カポシ！」。】

```
2210 PRINT "    and jumped into the asteroid-belt.  "
2220 PRINT
2230 PRINT " you must get away from every asteroids"
2240 PRINT
2250 PRINT "              and break through it..."
2260 LOCATE  3,24:PRINT "Presented by Doshisha-Kori P.S.C.";
2270 CMD PLAY "v11 @0 q8 t180 l16","v11 @0 q8 t180 l16","v11 @0 q8 t180 l16"
2280 CMD PLAY "o5e8.ee8.ee8.ee8.e f8.ffr8.e4r4",
              "o4c8.cc8.cc8.cc8.c o3b8.bbr8.o4c4r4",
              "o3a8.aa8.aa8.aa8.a d8.ddr8.a4r4"
2290 CMD PLAY "o5c8.cer8.o4b8.bo5er8. o4a8.ao5er8.o4a4r4",
              "o4e8.ecr8.e8.ecr8. f8.fo3gr8.o4c4r4",
              "o3a8.aar8.g+8.g+g+r8. d8.der8.a4r4"
2300 COLOR 2
2310 LOCATE 12,21:PRINT "Hit return-Key."
2320 COLOR 0
2330 FOR I=0 TO 21:P(3)=PEEK(&HF3C8+I+I):FOR J=0 TO 3
2340 N$=INKEY$
2350 IF N$=CHR$(13) GOTO *MAIN
2360 IF N$=CHR$(27) THEN CLS:INPUT "Area(1-5)";ROUND:
       IF ROUND<1 OR ROUND>5 GOTO 2360 ELSE *MAIN
2370 DUMMY=USR0(0)
2380 PUT@(448,21),FIGHTER,PSET
2390 POKE &HF3C8+I+I,P(J)
2400 NEXT J,I:GOTO 2330
2410 '  ■     Data of BGM
2420 DATA 33,21,37,40,37,33,37,40,37,31,19,35,38,35,31,35,38,35
2430 DATA 29,17,33,36,33,29,33,36,33,28,16,32,35,32,28,32,35,32
2440 '  ■     Data of Character---fighter
2450 DATA 0030,000C,003E,0000,0000,002A,0000,0000,003E,0000,0000
2460 DATA E00F,0000,0000,4005,0000,0000,E00F,0000,0000,FF03,0000
2470 DATA 0000,AA02,0000,0000,FF03,0000,0000,FF00,00FC,0000,5500
2480 DATA 0054,0000,FF00,00FC,0000,0F00,FFFF,0000,0A00,80AA,0000
2490 DATA 0F00,D5FF,0000,C303,FFFF,00F0,3D00,5555,0050,1700,FFFF
2500 DATA 00F0,C33F,FFFF,FFFF,FE03,AAAA,AAAA,2B00,FFFF,FFFF,C303
2510 DATA 00C0,0000,3D00,FF7F,00FC,1700,55D5,0054,3400,AA2A,00A0
2520 DATA 0700,AAEA,00A0,0D00,FF7F,00F0,1A00,AAAA,0000,0200,AAAA
2530 DATA 0000,0700,FEFF,0000,0700,4055,0000,0100,4055,0000,0100
2540 DATA E0FF,0000,0100,80AA,0000,0000,802A,0000,0000,807F,0000
2550 '  ■     Data of Scroll
2560 DATA 16,16,32,32,64,64,17,18,132,136
2570 '  ■     Data of Machine-Lunguage
2580 DATA C3,09,B8,01,64,00,C3,85,B8,F3,3A,C2,E6,FD,67,F6,0918
2590 DATA 02,D3,31,DB,32,F6,40,D3,32,3E,80,D3,35,DD,21,00,0712
2600 DATA 70,CD,4F,B8,21,6D,BA,7E,34,21,70,03,54,5D,1F,38,05DA
2610 DATA 05,19,1F,38,01,19,DD,21,00,70,EB,DD,19,CD,4F,B8,05B2
2620 DATA AF,D3,35,DB,32,E6,BF,D3,32,FD,7C,D3,31,FB,C9,FD,0AAC
2630 DATA 2E,B0,DD,6E,00,DD,66,01,AF,D3,34,DD,7E,03,77,2B,0723
2640 DATA DD,35,02,20,07,11,50,00,DD,73,02,19,DD,75,00,DD,0536
2650 DATA 74,01,DD,7E,04,D3,34,DD,7E,03,77,11,05,00,DD,19,05BC
2660 DATA FD,2D,20,CE,C9,7E,1F,DC,A7,B8,1F,DC,E4,B8,1F,DC,094B
2670 DATA 21,B9,1F,DC,4B,B9,1F,DC,75,B9,1F,DC,96,B9,1F,DC,0847
2680 DATA C8,B9,1F,DC,23,BA,C9,21,40,F4,11,00,D0,01,28,00,0681
2690 DATA ED,A0,23,EA,B0,B8,11,40,F4,21,B8,F4,FD,2E,17,01,0857
2700 DATA 28,00,ED,A0,23,13,EA,C2,B8,01,28,00,09,EB,09,EB,0660
2710 DATA FD,2D,20,EE,21,00,D0,11,08,FF,01,28,00,ED,A0,13,060A
2720 DATA EA,DD,B8,C9,21,08,FF,11,00,D0,01,28,00,ED,A0,23,072A
2730 DATA EA,ED,B8,11,56,FF,21,DE,FE,FD,2E,17,01,28,00,ED,084A
2740 DATA A8,2B,1B,EA,FF,B8,01,D8,FF,09,EB,09,EB,FD,2D,20,0899
2750 DATA EB,21,00,D0,11,40,F4,01,28,00,ED,A0,13,EA,1A,B9,06A7
2760 DATA C9,11,40,F4,21,B8,F4,FD,2E,17,01,28,00,ED,A0,23,06F6
2770 DATA 13,EA,2D,B9,01,28,00,09,EB,09,EB,FD,2D,20,EE,21,064D
2780 DATA 08,FF,01,20,28,71,23,23,10,FB,C9,11,56,FF,21,DE,0640
2790 DATA FE,FD,2E,17,01,28,00,ED,A8,2B,1B,EA,57,B9,01,D8,0717
2800 DATA FF,09,EB,09,EB,FD,2D,20,EB,21,40,F4,01,20,28,71,072B
2810 DATA 23,23,10,FB,C9,11,40,F4,21,42,F4,FD,2E,18,01,27,0621
2820 DATA 00,ED,A0,23,13,EA,81,B9,EB,36,20,01,2A,00,09,EB,0647
2830 DATA 09,FD,2D,20,E9,C9,11,40,F4,21,42,F4,FD,2E,0C,01,06D9
2840 DATA 27,00,ED,A0,23,13,EA,A2,B9,01,76,00,09,EB,36,20,05F0
2850 DATA 09,01,27,00,ED,A8,2B,1B,EA,B4,B9,01,7A,00,09,EB,05D2
2860 DATA 36,20,09,FD,2D,20,D8,C9,FD,67,21,B8,F4,11,40,F4,07C0
2870 DATA 3E,18,01,14,00,ED,A0,23,23,13,13,13,EA,D5,B9,0512
2880 DATA 01,28,00,09,EB,09,EB,3D,20,E8,21,DE,FE,11,56,FF,06B9
2890 DATA 3E,18,01,14,00,ED,A8,2B,2B,2B,1B,1B,1B,EA,F5,B9,056A
2900 DATA 01,D8,FF,09,EB,09,EB,3D,20,E8,21,42,F4,11,08,FF,0774
2910 DATA 3E,14,01,04,00,36,20,09,EB,36,20,09,EB,3D,20,F5,043D
2920 DATA FD,7C,C9,0E,0C,DD,21,40,F4,06,14,11,04,00,DD,66,0600
2930 DATA 00,DD,6E,02,DD,75,00,DD,74,02,DD,19,10,F0,11,2A,0623
2940 DATA 00,DD,19,DD,66,FE,DD,6E,4C,DD,75,FE,DD,74,4C,06,08C1
2950 DATA 13,11,04,00,DD,66,00,DD,6E,02,DD,75,00,DD,74,02,055D
2960 DATA DD,19,10,F0,11,2A,00,DD,19,0D,20,BD,C9,00,00,00,04DA
2970 REM ********************************
2980 REM * Doshisha-kori P.S.C. presents.  *
2990 REM *                                 *
3000 REM * PC-8801mk2 version              *
3010 REM *  Design         Kimura          *
3020 REM *  Programmer     Kimura          *
3030 REM *  Coprogrammer   Okii            *
3040 REM *                 Trada           *
3050 REM *                 Cii-zDoctall-JAA *
3060 REM *  Character      Kimura          *
3070 REM *  Thanks         Rey-Lum-Mhome   *
3080 REM *                 V.G.M.          *
3090 REM *                                 *
3100 REM * PC-8801mk2SR version            *
3110 REM *  Converted by   Cii-zDoctall-JAA *
3120 REM *  Music          Cii-zDoctall-JAA *
3130 REM ********************************
3140 *STOP. RETURN
```

評…きったねーゾ（影）

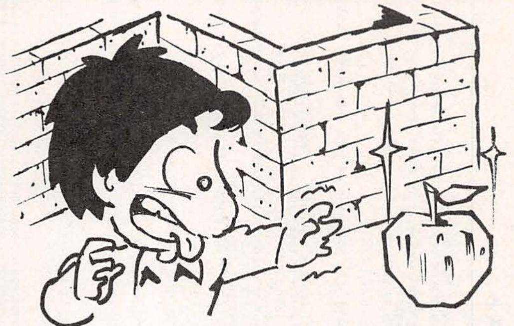
by FOOT

評…これから気をつけよう（影）

by YANMAN

★皆さん，いつもうちのバカ息子がお世話になっています。影の母でございます。編集長様いつもお世話になっています。つぐ美さん，お見合いの話よろしくお願いします。(神奈川県川崎市·**影の母12才**)……【**影：なんだ？**】

THE WONDER TRIP LOVER
(ザ ワンダー トリップ ラバー)



★Forever 有希子

●内　容

迷路にある宝を取っていくゲームです。

●遊びかた

テンキーの[8][2][4][6]で上下左右に動かし，[G]でギブアップです。

ゲームをRUNすると，タイトルがでるので，リターン・キーを押してください。レベルを聞いてくるので1～10を入力してください。数字が小さいとむずかしく，大きいと簡単です。

最初，自分の命は70あります。モンスターに追いつかれたとき5，つかまると10ずつ減ります。また，宝を取ると5，面クリアすると10ずつ増えます。

命が0になると，自分が1人減ります。5人死ぬと，ゲーム・オーバーです。

●改造のアドバイス

新しい画面を作りたい人は，1110行～1310行がデータです。1110行～1200行が1面～5面で，1220行～1310行が6面～10面です。

1…自分，2…モンスター1，3…モンスター2，4…カベ，5…宝，0…空白です。

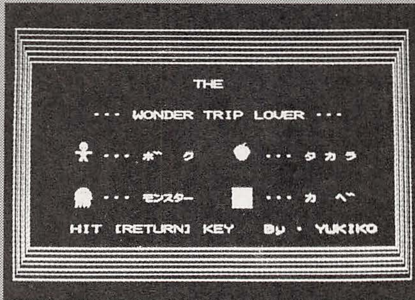
モンスター1とモンスター2のちがいは，モンスター2はカベなどを通りぬけることができます。だから，モンスター2は，自分より遠くのほうへ置いたほうがいいと思います。

それから，自分は1個，モンスター1，モンスター2も1個，宝は10個にしてください。宝を増やしたり，減らしたい人は，40行のTAを変えてください。

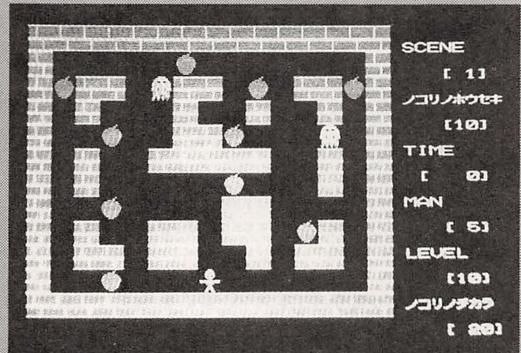
また命を増やしたり，減らしたりしたい人は40行のINを変えてください。



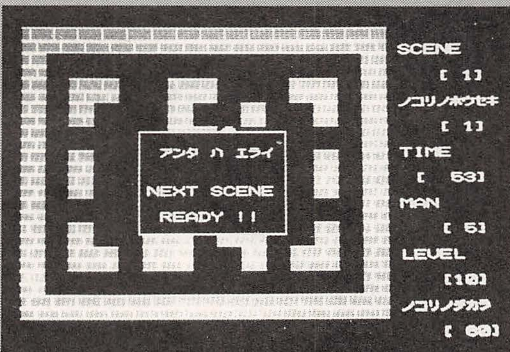
編：パズルゲームですよ。
Dr.D：キャラクターも大きいし，ゲーム・スピードもまあまあだが，ただ迷路の中の宝を取るだけでは，あまりに単純すぎる。
編：つまり個性がないんですね。
Dr.D：ベーマガ唯一の16ビットのイジを見せてほしいものだ。



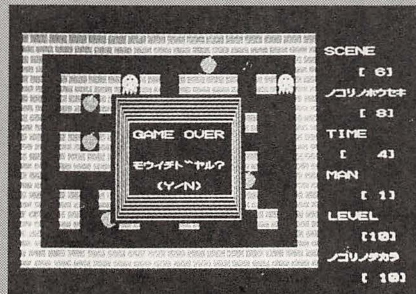
▶《写真1》タイトル画面。右上のボクを動かしてとなりの宝を取る



▲《写真2》ゲーム・スタート。モンスター2のほうはカベを通りぬけるから注意



▼《写真3》やった!! 面クリアだ。2面へレッツゴー!!



◀《写真4》ボクが5人死ぬとゲーム・オーバー。最初はレベルを考えてやろう

★OFにだすネタがないので，散歩していると，スシ屋のおっさんがきて，「ネタならあるぜ!!」と言いトロをさしだした。なんていい人だ。(長野市・かいちゃん四十面相13才)……【影：その人を私に紹介してくれー!】

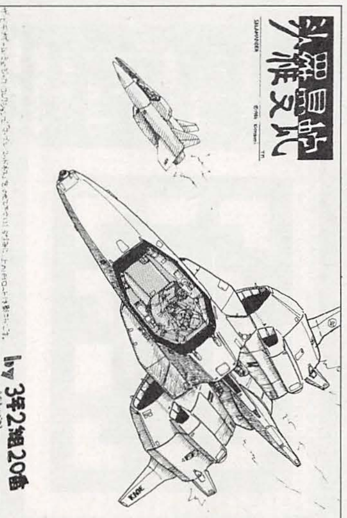
THE WONDER TRIP LOVERのプログラム・リスト

```
10 ON ERROR GOTO *ER.
20 CLS 3:CONSOLE 0.25.0.1:WIDTH 40.25:SCREEN 0.0
30 DIM A%(99).T%(99).K%(99).B%(99).MEN$(10.10)
40 SC=0:M=5:ME=1:TI=0:TA=10:IN=20:BX=0:BY=0:G=1:Z=31:C=1
50 GOSUB *CARA.:GOSUB *GAMEN.:GOSUB *TITEL.
60 INPUT "ﾚﾍﾞﾙ (1-10)":LE:CLS:GOSUB *PRINT.:GOTO *A.
70 ' MAIN
80 GOSUB *PRINT.
90 FOR O=0 TO 1:FOR L=0 TO LE/2:GOSUB *JI.:FOR J=0 TO 200:NEXT:NEXT:GOSUB *TE1.:
NEXT:GOSUB *TE2.:TI=TI+1
100 IF TI=100 THEN *OVER. ELSE GOTO 80
110 '
120 *PRINT.
130 LOCATE 30.1:PRINT "SCENE":LOCATE 33.3:PRINT USING "[##]":ME
140 LOCATE 30.5:PRINT "ﾉｺﾘﾉﾎｳｾｷ":LOCATE 33.7:PRINT USING "[##]":TA
150 LOCATE 30.9:PRINT "TIME":LOCATE 31.11:PRINT USING "[####]":TI
160 LOCATE 30.13:PRINT "MAN":LOCATE 33.15:PRINT USING "[##]":M
170 LOCATE 30.17:PRINT "LEVEL":LOCATE 33.19:PRINT USING "[##]":LE
180 LOCATE 30.21:PRINT "ﾉｺﾘﾉﾁｶﾗ":LOCATE 33.23:PRINT USING "[###]":IN:RETURN
190 ' MOVE
200 *JI.
210 AX=X:AY=Y:I=INP(&HE0):II=INP(&HE1):III=INP(&HE2)
220 IF I=255 AND II=255 AND III=255 THEN 270 ELSE IF III=127 THEN *OVER.
230 IF I=251 THEN 450 ELSE IF I=239 THEN 460
240 IF I=191 THEN 470 ELSE IF II=254 THEN 480
250 IF POINT(X+16.Y+8)=2 THEN BEEP 1:FOR J=0 TO 50:NEXT:BEEP 0:TA=TA-1:IN=IN+5:L
INE(X.Y)-(X+30.Y+14).0.BF
260 LINE(AX.AY)-(AX+30.AY+14).0.BF:PUT(X.Y).A%
270 IF TA=0 THEN TA=10:TI=0:IN=IN+10:GOTO 560 ELSE RETURN
280 *TE1.
290 CX1=TX1:CY1=TY1
300 IF TX1<X THEN TX1=TX1+31:GOTO 500 ELSE IF TX1>X THEN TX1=TX1-31:GOTO 510
310 IF TY1<Y THEN TY1=TY1+15:GOTO 520 ELSE IF TY1>Y THEN TY1=TY1-15:GOTO 530
320 IF TX1=X AND TY1=Y THEN IN=IN-10:BEEP 1:FOR J=0 TO 100:NEXT:BEEP 0
330 IF IN<0 THEN *OVER. ELSE GOTO 540
340 *TE2.
350 DX2=TX2:DY2=TY2
360 IF TX2<X THEN TX2=TX2+31 ELSE IF TX2>X THEN TX2=TX2-31
370 IF TY2<Y THEN TY2=TY2+15 ELSE IF TY2>Y THEN TY2=TY2-15
380 IF POINT(TX2+16.TY2+8)=7 THEN D=1 ELSE IF POINT(TX2+16.TY2+8)=2 THEN D=2
390 LINE(DX2.DY2)-(DX2+30.DY2+14).0.BF
400 IF E=1 THEN PUT(DX2.DY2).K% ELSE IF E=2 THEN PUT(DX2.DY2).B%
410 E=D:D=0:LINE(TX2.TY2)-(TX2+30.TY2+14).0.BF:PUT(TX2.TY2).T%
420 IF POINT(TX2+46.TY2+2)=5 OR POINT(TX2-16.TY2+2)=5 OR POINT(TX2+14.TY2+18)=5
OR POINT(TX2+14.TY2-12)=5 THEN *F. ELSE IF TX2=X AND TY2=Y THEN IN=IN-10:BEEP 1:
FOR J=0 TO 100:NEXT:BEEP 0
430 IF IN<0 THEN *OVER. ELSE RETURN
440 'MOVE SUB
450 Y=Y+15:IF POINT(X+1.Y+2)=2 THEN Y=Y-15:GOTO 250 ELSE GOTO 250
460 X=X-31:IF POINT(X+1.Y+2)=2 THEN X=X+31:GOTO 250 ELSE GOTO 250
470 X=X+31:IF POINT(X+1.Y+2)=2 THEN X=X-31:GOTO 250 ELSE GOTO 250
480 Y=Y-15:IF POINT(X+1.Y+2)=2 THEN Y=Y+15:GOTO 250 ELSE GOTO 250
490 '
500 IF POINT(TX1.TY1)=7 OR POINT(TX1+15.TY1+7)=2 THEN TX1=TX1-31:GOTO 310
510 IF POINT(TX1.TY1)=7 OR POINT(TX1+15.TY1+7)=2 THEN TX1=TX1+31:GOTO 310
520 IF POINT(TX1.TY1)=7 OR POINT(TX1+15.TY1+7)=2 THEN TY1=TY1-15
530 IF POINT(TX1.TY1)=7 OR POINT(TX1+15.TY1+7)=2 THEN TY1=TY1+15
540 LINE(CX1.CY1)-(CX1+30.CY1+14).0.BF:PUT(TX1.TY1).T%
550 IF POINT(TX1+46.TY1+2)=5 OR POINT(TX1-16.TY1+2)=5 OR POINT(TX1+14.TY1+18)=5
OR POINT(TX1+14.TY1-12)=5 THEN *F. ELSE RETURN
560 '
570 BEEP 1:FOR J=0 TO 1000:NEXT:BEEP 0:LINE(150.63)-(335.127).0.BF:LINE(150.63)-
(335.127).7.B
580 LOCATE 11.9:PRINT "ｱﾝﾀ ﾊ ｴﾗｲ":LOCATE 10.12:PRINT "NEXT SCENE"
590 LOCATE 11.14:PRINT "READY !!":FOR J=0 TO 10000:NEXT:CLS:E=0:D=0:BX=31:BY=15:
ME=ME+1:GOTO 710
600 ' GAME OVER
610 *OVER.
620 FOR J=0 TO 2000:BEEP 1:NEXT:BEEP 0:M=M-1:LINE(150.63)-(335.127).0.BF:LINE(15
0.63)-(335.127).7.B
630 IF M=0 THEN *END. ELSE E=0:D=0:TA=10:TI=0:IN=20
640 LOCATE 13.9:PRINT "ﾂｷﾞ ﾊ":LOCATE 11.11:PRINT "ｶﾞﾝﾊﾞｯﾃﾈ!"
650 LOCATE 12.14:PRINT "READY !!":FOR J=0 TO 10000:NEXT:CLS:GOTO 720
660 ' PRINT GAMEN
670 *A.
680 FOR I=0 TO 11:FOR J=0 TO 14 STEP G:PUT(BX.BY).K%:BX=BX+Z:NEXT
690 IF I=10 THEN G=1:Z=31 ELSE G=14:Z=434
700 BY=BY+15:BX=0:NEXT:BX=31:BY=15
710 '
720 IF ME=11 THEN ME=1
730 LINE(31.15)-(433.164).0.BF
740 FOR I=1 TO 10:FOR J=1 TO 13:H$=MID$((MEN$(I.ME)).J.1)
750 IF H$="1" THEN PUT(BX.BY).A%:X=BX:Y=BY ELSE IF H$="2" THEN PUT(BX.BY).T%:TX1
=BX:TY1=BY
760 IF H$="3" THEN PUT(BX.BY).T%:TX2=BX:TY2=BY ELSE IF H$="4" THEN PUT(BX.BY).K%
770 IF H$="5" THEN PUT(BX.BY).B%
780 BX=BX+31:NEXT:BX=31:BY=BY+15:NEXT:BX=31:BY=15:GOTO 80
790 ' GAME END
800 *END.
810 BEEP 1:FOR J=0 TO 3000:NEXT:BEEP 0
820 LINE(141.45)-(353.145).0.BF:FOR I=1 TO 7:LINE(147+(I*3).45+(I*3))-(347-(I*2)
.145-(I*3)).I.B:NEXT
830 LOCATE 11.9:PRINT "GAME OVER":LOCATE 11.12:PRINT "ﾓｳｲﾁﾄﾞﾔﾙ?"
840 LOCATE 13.14:PRINT "(Y/N)"
850 A$=INKEY$:IF A$="Y" THEN 40 ELSE IF A$="N" THEN CLS 3:WIDTH 80.25:CONSOLE 0.
25.1.1:END ELSE GOTO 850
860 '
870 *F.
880 BEEP 1:FOR J=0 TO 100:NEXT:BEEP 0:IN=IN-5:IF IN<0 THEN *OVER. ELSE RETURN
890 '
900 *TITEL.
910 LOCATE 18.5:PRINT "THE":LOCATE 8.8:PRINT "··· WONDER TRIP LOVER ···"
920 FOR I=0 TO 7:LINE(I*4.I*4)-(636-(I*4).199-(I*4)).I.B:NEXT
930 PUT(100.90).A%:PUT(100.125).T%:PUT(350.90).B%:PUT(350.125).K%
940 LOCATE 9.12:PRINT "··· ﾎﾞ ｸ":LOCATE 9.16:PRINT "··· ﾓﾝｽﾀｰ"
950 LOCATE 25.12:PRINT "··· ﾀ ｶ ﾗ":LOCATE 25.16:PRINT "··· ｶ ﾍﾞ":LOCATE 25.19:P
RINT "By · YUKIKO"
960 COLOR C:LOCATE 6.19:PRINT "HIT [RETURN] KEY "
970 IF INKEY$=CHR$(13) THEN COLOR 7:CLS 3:RETURN ELSE C=C+1:IF C=8 THEN C=1:GOTO
 960 ELSE GOTO 960
980 '
990 *ER.
1000 IF ERR=7 THEN RESUME 720 ELSE WIDTH 80.25:CLS 3:END
1010 ' READ GAMEN
1020 *GAMEN.
1030 RESTORE 1110:FOR I=1 TO 10:READ MEN$(I.1).MEN$(I.2).MEN$(I.3).MEN$(I.4).MEN
$(I.5):NEXT
1040 RESTORE 1220:FOR I=1 TO 10:READ MEN$(I.6).MEN$(I.7).MEN$(I.8).MEN$(I.9).MEN
$(I.10):NEXT:RETURN
1050 ' READ CARA
1060 *CARA.
1070 RESTORE 1330:FOR I=0 TO 99:READ A%(I):NEXT:FOR I=0 TO 99:READ T%(I):NEXT
1080 FOR I=0 TO 99:READ K%(I):NEXT:FOR I=0 TO 99:READ B%(I):NEXT:RETURN
1090 ' DATA
1100 '  GAMEN
1110 DATA 0000050000000.0000000000025.0000000500000.5000000000003.0500000000030
1120 DATA 5440344050445.0430500000040.0540004404440.0445440504000.0444050444440
1130 DATA 0400040040040.0404440444040.0440450000050.0440440404540.0045040454540
1140 DATA 0050044500020.5004405044000.0000404400400.0400040004000.0240000404040
1150 DATA 0400444440040.0404004004040.5440001404440.0045004000000.0000040000000
1160 DATA 0400000500040.0405004000040.0240400050000.0044402400450.0444044404440
1170 DATA 0050000440000.0504000054050.0000440040445.0044404440440.0545005404540
1180 DATA 0400440440540.0404440444040.0540040440040.0000500450540.0040004000000
1190 DATA 0440440040440.0405001000040.0444040450440.0440440004040.0444044404440
1200 DATA 0050001000000.0000000000500.0000500000003.1000000005000.0010000000500
1210 '
1220 DATA 3000000050000.0000005000003.5001000000000.0000000000000.0100500000000
1230 DATA 0444440444045.5404404044040.0400440440440.0100504004050.0440004404440
1240 DATA 0454540404200.0400204005040.0440040540050.5440404044402.0450405400450
1250 DATA 0000000444400.0000400004000.0450450440440.0440400004000.0004400000000
1260 DATA 0454040500000.0440404404040.0000440000540.0000404500540.0400000404540
1270 DATA 0444440444400.0500005000050.0440000000000.0404000400000.0440445004440
1280 DATA 0000000004500.0404400044040.0540045404440.0404500400005.0000040000005
1290 DATA 0404400540400.0400004005040.0444044000430.0500040004040.0454005404040
1300 DATA 0405400401040.0014404044005.0000040454440.0440444044040.0444044404540
1310 DATA 0000000000005.5000005000000.0205000000000.0005000005003.0000002000003
1320 ' CARA
1330 DATA 32.16.1792.192.0.0.1792.192.7936.240.0.0.7936.240.16128
1340 DATA 248.0.0.16128.248.8192.8.7936.240.16128.248.8192.8
1350 DATA 4864.144.13056.152.0.0.7936.240.7680.240.0.0.1792.192
1360 DATA 1792.192.21765.16469.21789.28757.21789.28757.21765.16469
1370 DATA 21789.28757.21789.28757.5376.80.5376.80.5376.80.1280.64
1380 DATA 1280.64.1280.64.3840.224.0.0.0.0.7680.240.0.0.0.0
1390 DATA 15360.120.0.0.0.0.0.0.30720.60.0.0.0.0.0.0.0.0.0
1400 '
1410 DATA 32.16.7936.240.0.0.7936.240.-256.254.0.0.-4096.30.-253
1420 DATA 255.0.0.-32765.3.-15609.-16249.0.0.6.-16384.-241.-7937.0
1430 DATA 0.12.24576.-241.-7937.12288.24.12296.8216.-241.-7937.30720
1440 DATA 60.30728.8252.-12513.-3865.18432.36.18456.12324.-12513.-3865
1450 DATA 18432.36.18456.12324.-252.16638.12291.-32743.12288.24.-508.16638
1460 DATA 259.-32767.0.0.-2041.-16321.1792.192.0.0.32007.-16137
1470 DATA 0.0.0.0.14350.-32540.0.0.0.0.4108.65.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0
1480 '
1490 DATA 32.16.-1.-257.-1.-257.-1.-257.12288.0.-1.-257.12288.0.12288.0
1500 DATA -1.-257.12288.0.12288.0.-1.-257.12288.0.12288.0.-1.-257.12288.0.12288
1510 DATA 0.-1.-257.12288.0.12288.0.-1.-257.12288.0.-1.-257.-1.-257.-1.-257
1520 DATA -1.-257.-1.-257.-1.-257.0.24.-1.-257.0.24.0.24.-1.-257.0.24.0.24
1530 DATA -1.-257.0.24.0.24.-1.-257.0.24.0.24.-1.-257.0.24.-1.-257.-1.-257
1540 DATA -1.-257.0.0.0.0.0.0.0.0
1550 '
1560 DATA 32.16.0.0.0.0.0.12.0.0.0.0.0.112.0.0.7936.48.0.192.0.0.-6655.111
1570 DATA 6400.144.0.0.-4089.-16369.3840.240.0.0.-241.-7937.0.0.0.0.-225.-3841
1580 DATA 0.0.0.0.-225.-3841.0.0.0.0.-241.-7937.0.0.0.0.-249.-16129.0.0.0.0
1590 DATA -253.-32513.0.0.0.0.-255.255.0.0.0.0.32512.252.0.0.0.0.3840.224
1600 DATA 0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0.0
```

評…今月はいねむりのイラストが多いな（影）

by　木下　茂

評…行くゾ編くん（影）

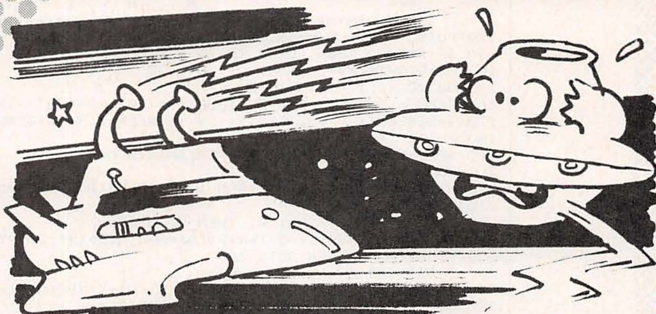


by　3年2組20番

★テストでよく「カッコ内に適当な語句を入れよ」という問題があるけど，この中に影さんとか編さんと入れるとやっぱりまちがいでしょうか？（京都府舞鶴市・**カゲさんの正体はただのバカ17才**）……**【影：何てP.N.なんだ!!】**

S1用

スペース
SPACE
スウィーパー
SWEEPER



★ORE

—ストーリー—

スペース・スウィーパー301号。これがキミにとってはじめての任務だ。宇宙海賊，スペース・ダストと名乗る組織が反乱を起こした。キミの任務は彼らを攻撃し，壊滅に追いやることだ。キミの艦はスペース・スウィーパー・スペシャルだ。なぜそれが宇宙最強と呼ばれているかはじきにわかるはずだ…。

—遊びかた—

テンキーの4 6で左右，スペース・キーでビーム発射です。ときどき現れるPowを取ると，ビームがだんだん強くなります。全部で9エリアにわかれていて，それぞれ敵の強さがちがいます。9エリアをクリアすると，あなたの任務は終わりになります。

なお，10,000点ごとにスペース・スウィーパー・スペシャルが1機増えます。

デモ画面で2～9のキーを押すと各面スタートができます。

—キャラクター表示について—

このプログラムでは自分や敵や敵の弾のキャラはGet @C 文を使わずに定義しています。爆発煙に隠れるキャラと隠れないキャラがあるのに気が付いたでしょうか。これは便利なので解読してみてください。

—キー・スキャンについて—

S1のゲームは普通&HFFE0番地をPEEKしてキー・スキャンしていますが，これをそのまま使うと反応は遅いし，行き過ぎてしまう，といったことになってしまいます。

そこで，簡単でいい方法を発見したので紹介します。PEEK(&HFFE0)をする少し前にダミーのPEEK(&HFFE0)を入れるのです。どうです，割合ましになったでしょう。

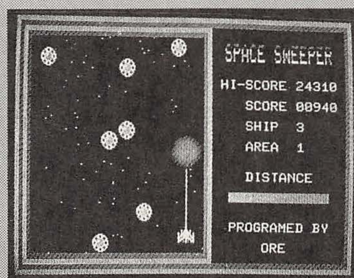
たとえば'86年6月号「Pick Flowers」の場合615 ABC=PEEK(&HFFE0)とすると，操作性がグンと良くなります。ところで注意ですが，これは直前に置くとなかなかキーを受けつけなくなるので，少しだけ離してください。



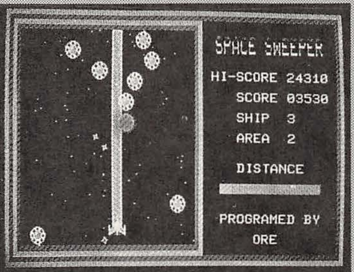
編：やっぱり，こういうゲームはスピードが速くないとつまらないですよね。
Dr.D：IGキャラのおかげで，このゲームはかなりスピーディになっている。ビームのパワーアップも大変いいぞ。
編：もう少し，デザインを考えて作ってほしいですね。
Dr.D：ちょっとありきたりだな。



▲《写真1》デモ画面。ここで1～9のキーを押すと各面スタート

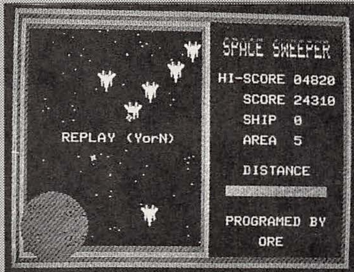


◀《写真2》1面。敵をビームでやっつけろ！先はまだまだだ



▶《写真3》ほら，Powを取ると，ビームがだんだん強くなるぞ

▼《写真4》これからというのに，5面でゲーム・オーバー。



★私は定期購読したにもかかわらず，もう1冊買っている協力者です。私は美奈代ちゃんとは関係ないよ。(大阪府吹田市・渡辺高弘12才)……【影：じつは美奈代ちゃんも定期購読してるんだ。編：ほんと！影：ウソ。】

SPACE　SWEEPERのプログラム・リスト

```
100 GOTO 950
110 REM ************************************************************
        ***              M    A    I    N                     ***
        ************************************************************
120 PUT@C (2,2),S:M=INT(RND(1)*9)+2+D
130 IF RND<EQ THEN PUT@C (M,2),K ELSE M=0
140 M$=RIGHT$(M$+CHR$(M),21):D=10-D
150 GET@C (2,1)-(21,21),S
160 O=PEEK(&HFFE0):X=X+(O=&HBE)*(X<20)-(O=&HB7)*(X>2)
170 Z=SCREEN(X,Y)+SCREEN(X+1,Y)+SCREEN(X,Y+1)+SCREEN(X+1,Y+1)
180 PUT@C (X,Y),P
190 IF O=&H8C THEN POKE &HFFE0,&H44:STOP
200 FOR A=1 TO Q
210 N1(1)=N1(1)+1-(N1(1) AND 1)*2:IF BX(A) THEN PUT@C (BX(A),BY(A)),N1
220 NEXT A
230 FOR A=1 TO Q:IF BX(A) THEN GOTO 280
240 BY(A)=INT(RND*(Y-5))+4:BX(A)=ASC(MID$(M$,25-BY(A),1))
250 IF BX(A)=0 THEN GOTO 300
260 E=ABS((BX(A)-X)/(BY(A)-Y))
270 BF(A)=((E>.25)+(E>1.25))*SGN(BX(A)-X):BG(A)=1-(E<=1.25):GOTO 300
280 BX(A)=BX(A)+BF(A):BY(A)=BY(A)+BG(A)
290 IF ABS(BX(A)-11.5)>9.5 OR BY(A)>22 THEN BX(A)=0
300 NEXT A:ABC=PEEK(&HFFE0)
310 IF SCREEN(X,Y)+SCREEN(X+1,Y)+SCREEN(X,Y+1)+SCREEN(X+1,Y+1)+Z>6 THEN 1560
320 IF PEEK(&HFFE0)=&H80 THEN GOSUB 410
330 DS=DS+1:LINE (199+DS/2,136)-(199+DS/2,143),,1
340 IF DS<172 THEN 120 ELSE IF DS<192 THEN EQ=0:GOTO 120
350 LINE (200,136)-(295,143),,4,BF
360 DS=0:ST=ST+1:IF ST<10 THEN 1380
370 POKE &HFFE0,&H44:SYMBOL (32,68),"CONGRATULATIONS!",1,4,7
380 FOR A=2 TO 5:LINE (32,52+A*8)-(159,59+A*8),AND,A,BF:NEXT A
390 PLAY "MFV12T14004L4E8EF8G8GF8ECDRG8GA8B8BG8B#BB#":GOTO 1680
400 REM ************************************************************
        ***       B     E     A     M     -     S     U     B     ***
        ************************************************************
410 ON PO GOTO 430,480,620,700
420 REM たんしゃ レーザー
430 DY=23-INSTR(22-Y,M$+CHR$(X),CHR$(X)):DX=X
440 LINE (X*8+7,Y*8)-(DX*8+7,DY*8+8),,6:GOSUB 760:FOR A=1 TO 200:NEXT A
450 IF DY>1 THEN GOSUB 780
460 LINE (X*8+7,Y*8)-(DX*8+7,DY*8+8),,0:GOTO 890
470 REM ふくしゃ レーザー
480 D1=23-INSTR(22-Y,M$+CHR$(X-1),CHR$(X-1))
490 D2=23-INSTR(22-Y,M$+CHR$(X),CHR$(X)):DL=(D1>D2)
500 D1=(D1+D2+ABS(D1-D2))/2
510 IF D1>1 THEN M$=LEFT$(M$,22-D1)+CHR$(0)+RIGHT$(M$,D1-2)
520 D2=23-INSTR(22-Y,M$+CHR$(X),CHR$(X))
530 D3=23-INSTR(22-Y,M$+CHR$(X+1),CHR$(X+1)):DR=(D2>D3)+1
540 D2=(D2+D3+ABS(D2-D3))/2
550 LINE (X*8+ 3,Y*8+5)-(X*8+ 3,D1*8+8),,6
560 LINE (X*8+11,Y*8+5)-(X*8+11,D2*8+8),,6
570 GOSUB 760:FOR A=1 TO 200:NEXT A
580 IF D1>1 THEN DY=D1:DX=X+DL:GOSUB 780
590 IF D2>1 THEN DY=D2:DX=X+DR:GOSUB 780
600 LINE (X*8+3,Y*8+5)-(X*8+11,16),,0,BF:GOTO 890
610 REM はどう ほう
620 SOUND 6,&H11:SOUND 12,&H04:SOUND 13,&H0D:GOSUB 930
630 LINE (X*8+3,Y*8+8)-(X*8+11,16),,7,B:A$=CHR$(&HAA):B$=CHR$(&H55)
640 PAINT (X*8+7,Y*8+7),A$+A$+A$+B$+B$+B$,7
650 FOR DY=Y TO 2 STEP -1:DX=ASC(MID$(M$,23-DY,1))
660 IF ABS(DX-X)<2 THEN GOSUB 790
670 NEXT DY
680 SOUND 8,0:LINE (X*8+3,Y*8+8)-(X*8+11,16),,0,BF:GOTO 890
690 REM ふぁいなる うえぽん
700 GOSUB 760:FOR A=1 TO 5:FOR B=1 TO 15:PALETTE 0,B:NEXT B,A:PALETTE
710 FOR DY=22 TO 2 STEP -1
720 DX=ASC(MID$(M$,23-DY,1)):IF DX THEN GOSUB 780
730 NEXT DY
740 PO=3:GOTO 890
750 REM レーザー はっしゃおん
760 SOUND 6,&H02:SOUND 12,&H18:SOUND 13,9:GOTO 930
770 REM てき ばくはつ
780 SOUND 6,&H0A:SOUND 12,&H18:SOUND 13,9:GOSUB 930
790 FOR A=0 TO 16:CIRCLE (DX*8+7,DY*8+8),A,2:NEXT A
800 PUT@C (DX,DY),S2
810 FOR A=16 TO 0 STEP -1:CIRCLE (DX*8+7,DY*8+8),A,0:NEXT A
820 J=J+1:SC=VAL(SC$)+INT(DY/7)*1+9
830 IF VAL(SC$)>=INT(SC/1000)*1000 THEN 850
840 SP=SP+1:LOCATE 32,10:PRINT SP:PLAY "O5L32FGABB#16"
850 SC$=STR$(SC):LOCATE 33,8:PRINT RIGHT$("000"+RIGHT$(SC$,LEN(SC$)-1),4)
860 M$=LEFT$(M$,22-DY)+CHR$(0)+RIGHT$(M$,DY-2):A=DY*20+DX-21:B=&H4700
870 IF A<420 THEN S(A)=B:S(A+1)=B:IF A<400 THEN S(A+20)=B:S(A+21)=B
880 RETURN
890 ABC=PEEK(&HFFE0):IF J<10 THEN RETURN
900 PUT@C (2,2),S:PUT@C (INT(RND*9)+2+D,2),PG
910 M=0:J=J-10:RETURN 140
920 REM おと を だす
930 SOUND 7,&HF7:SOUND 8,&H10:RETURN
940 REM ************************************************************
        ***        シ     ョ     キ     セ     ッ     テ     イ        ***
        ************************************************************
950 ON ERROR GOTO 1530
960 GOSUB 1720
970 DEFINT A-D,F-Z:HS$="0000"
980 DIM K(4),S(420),N1(1),P(4),S2(4),PG(4)
990 DIM BX(10),BY(10),BF(10),BG(10)
1000 SCREEN 0,1,1:WINDOW (0,0)-(319,199):WIDTH 40:COLOR 7,0,0
```

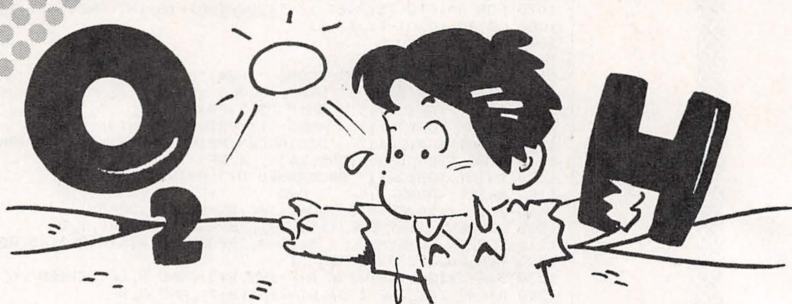
★金利の自由化，業務の自由化，金融の国際化と，三つの大波が荒れくるう今後の数年間は，全セが延長10回，吉村の右翼サヨナラ２ランで全パを退けた。(兵庫県三原郡・**椽　正伸17才**)……【**影：なんじゃらほい。**】

```
1010 POKE &HFE24,1:PALETTE :CLS :RANDOMIZE (TIME)
1020 FOR A=1 TO 4:P(A)=&H76FF+A:PG(A)=&H671D+A:NEXT A
1030 P(0)=&H0202:K(0)=&H0202:PG(0)=&H0202:N1(0)=&H0101:N1(1)=&H6714
1040 LINE ( 0, 0)-(319,199),PSET,1,BF:LINE (  4,4)-(315,195),PSET,2,BF
1050 LINE ( 8, 8)-(183,191),PSET,1,BF:LINE (12,12)-(179,187),PSET,2,BF
1060 LINE (16,16)-(175,183),PSET,0,BF:LINE (184,8)-(311,191),PSET,0,BF
1070 FOR A=1 TO 75:PSET (INT(RND*160)+16,INT(RND*168)+16),INT(RND*4)+3:NEXT A
1080 GET@C (0,0)-(1,1),S2
1090 REM しょきせってい 2
1100 LOCATE 0,6
1110 PRINT TAB(24);"HI-SCORE ";HS$;"0":PRINT
1120 PRINT TAB(24);"   SCORE 00000":PRINT
1130 PRINT TAB(24);"   SHIP  3 ":PRINT
1140 PRINT TAB(24);"   AREA  1":PRINT :PRINT
1150 PRINT TAB(24);"   DISTANCE":PRINT :PRINT :PRINT :PRINT
1160 LINE (200,136)-(295,143),,4,BF
1170 PRINT TAB(24);" PROGRAMED BY":PRINT
1180 PRINT TAB(24);"     ORE      ";
1190 X=11:Y=20:SC$="0":PO=1:J=0:ST=1:DS=0:SP=3
1200 SCREEN ,1:SYMBOL (196,20),"SPACE SWEEPER",1,2
1210 SCREEN ,0:SYMBOL ( 56,40),"SPACE",2,4:SYMBOL (40,88),"SWEEPER",2,4
1220 FOR A=2 TO 5:SCREEN ,1
1230 B=A*4+12:LINE (196,B)-(299,B+3),AND,A,BF:SCREEN ,0
1240 B=A*8+24:LINE ( 56,B)-(136,B+7),AND,A,BF
1250 B=A*8+72:LINE ( 40,B)-(155,B+7),AND,A,BF
1260 NEXT A
1270 LOCATE X-3,Y-1:PRINT "BEAM-SPC"
1280 LOCATE X-5,Y+1:PRINT "[4](-   -)[6]"
1290 PUT@C (X,Y),P:LOCATE 5,17:PRINT "PUSH SPACE KEY"
1300 ST=INSTR(" 23456789",INPUT$(1)):IF ST=0 THEN 1300
1310 CLS 1:LOCATE 5,17:PRINT SPC(14):POKE &HFFE0,&H04
1320 PLAY "MBT14004V12L8CS0CC16C16CV12ES0EE16E16EV12GS0GG16G16GV12GS0FEDV12C"
1330 M$=STRING$(21,CHR$(&H00))
1340 FOR A=1 TO 420:S(A)=&H4700:NEXT A:S(0)=&H1415
1350 PUT@C (2,2),S%:PUT@C (X,Y),P
1360 PLAY "S003BB16B16B04V12DS0CC16C16CV12CbS0CCbCCbC4MF"
1370 REM かく エリア の しょきせってい
1380 LOCATE 32,10:PRINT SP:LOCATE 32,12:PRINT ST
1390 LOCATE 9,11:PRINT "AREA";ST
1400 ON ST GOTO 1410,1420,1430,1440,1450,1460,1470,1480,1490
1410 Q=1:EQ=.4:GOTO 1500
1420 Q=3:EQ=.4:GOTO 1500
1430 Q=0:EQ=.7:GOTO 1500
1440 Q=3:EQ=.3:GOTO 1500
1450 Q=5:EQ=.3:GOTO 1500
1460 Q=5:EQ=.4:GOTO 1500
1470 Q=7:EQ=.3:GOTO 1500
1480 Q=9:EQ=.2:GOTO 1500
1490 Q=7:EQ=.4
1500 FOR A=1 TO 4:K(A)=&H7703+INT((ST-1)/3)*4+A:NEXT A
1510 FOR A=1 TO Q:BX(A)=0:NEXT A:FOR A=1 TO 1500:NEXT A:GOTO 120
1520 REM え ら あ
1530 IF ERR=21 THEN RESUME 1100
1540 POKE &HFFE0,&H44:ON ERROR GOTO 0
1550 REM ****************************************************************
         ***      G     A     M     E     O     V     E     R        ***
         ****************************************************************
1560 IF Z<30 THEN GOTO 1610
1570 PLAY "O3L16BB#"
1580 A=(Y-(Z<32)*2-(ABS(Z-63)=1))*20+X+((Z AND 1)*2-1)*(Z<63)+(Z=64)-41:B=&H4700
1590 IF A<420 THEN S(A)=B:S(A+1)=B:IF A<400 THEN S(A+20)=B:S(A+21)=B
1600 PO=PO-(PO<4):GOTO 120
1610 SOUND 6,&H18:SOUND 12,&H18:SOUND 13,9:GOSUB 930
1620 SP=SP-1:LOCATE 32,10:PRINT SP:PO=PO+(PO>1)
1630 FOR A=0 TO 31:CIRCLE (X*8+8,Y*8+8),A,2:NEXT A:FOR A=0 TO 500:NEXT A
1640 PUT@C (X,Y),S2:IF SP=0 THEN GOTO 1660
1650 LINE (0,0)-(199,199),,0,BF:X=11:Y=20:GOTO 1320
1660 POKE &HFFE0,&H44:A$="MLA2MNAEDCO2B4.B#A2"
1670 PLAY "V12MBT100O3L8"+A$+"O3MLD2MNDCbCDE4.FE2"+A$+"L4G#ABB#A2."
1680 LOCATE 6,12:PRINT "REPLAY (YorN)"
1690 IF VAL(SC$)>VAL(HS$) THEN HS$=RIGHT$("000"+RIGHT$(SC$,LEN(SC$)-1),4)
1700 A$=INPUT$(1):IF A$="Y" THEN CLS :ERROR 21 ELSE IF A$="N" THEN END ELSE 1700
1710 REM ****************************************************************
         ***    C     H     A     R     A     C     T     E     R      ***
         ****************************************************************
1720 IG$(0)="0001010101011317","0001010101011317","0001010101011317"
1730 IG$(1)="00000000000090D0","00000000000090D0","00000000000090D0"
1740 IG$(2)="9E95A6C7849BE78F","9E9DBEFFFCF9E181","9F97A7C78799E1B1"
1750 IG$(3)="72D2CA46C2B2CEE2","72F2FA7EFE3E0E02","F2D2CAC6C2320E02"
1760 IG$(4)="000001091C080332","00030E1623747B4A","00030E1623777F4F"
1770 IG$(5)="0000809038100000C","00C07068C42C1E12","00C07068C4ECFEF2"
1780 IG$(6)="3000081C09010000","48783423160E0300","4F7F3723160E0300"
1790 IG$(7)="0C00103890800000","121E2CC46870C000","F2FEECC46870C000"
1800 IG$(8)="082AFEFF7D3C1E1F","0808C8EB7F3F1F1F","0808C8EB7F3F1F1F"
1810 IG$(9)="20A8FEFE7C78F0F0","202026AEFCF8F0F0","202026AEFCF8F0F0"
1820 IG$(10)="1717131303010101","1717131303010101","1717030303010101"
1830 IG$(11)="D0D0909080000000","D0D0909080000000","D0D0808080000000"
1840 IG$(12)="0003010301070CAC","0000020002000050","000303030307 0CFC"
1850 IG$(13)="0080008000C0E02A","0000800080000014","0080808080C0E03E"
1860 IG$(14)="F9A80E0701030103","0150000002000200","F9F80E0703030303"
1870 IG$(15)="3E6A60C000800080","0014000080008000","3E7E60C080808080"
1880 IG$(30)="0000000070484873","0000000070484873","00030F1F0F37370C"
1890 IG$(31)="0000000030100000","0000000030100000","00C0F0F8FCFCFEFE"
1900 IG$(32)="4444430000000000","4444430000000000","3B3B3C3F1F0F0300"
1910 IG$(33)="A2AA140000000000","A2AA140000000000","5C54E8FCF8F0C000"
1920 IG$(20)="0010183E7C180800","0010182664180800","0000000000000000"
1930 IG$(21)="00043C1C1E100000","00043C141E100000","0000000000000000"
1940 RETURN
```

★え～ん，ＯＦのネタがないよ～。あっ，そうだ！ネタら思いつくかも。おやすみ～。（埼玉県浦和市・**べんじろう13才**）……【**影**：あっ！私より先にねるとは…。負けずに，おやす…。**一同**：ボカボカ。仕事中だろう😡】

SC-3000(LEVEL-II)用

H_2O



★岡　健二

◆内　容

ケンゴ君は，なぜか砂ばくにいる。そして，なんと毒サソリに囲まれた！ノドも乾いて意識も，もうろう。もう死ぬしか道はない！

◆遊びかた

ケンゴ君の運命が見えてる，暗いゲームです。とにかく長生きしてください。画面上の数字はケンゴ君の湿度で，0になるとミイラになってしまいます(つまりEND)。

それを少しでも防ぐには，運よく(？)空から降ってくる(⁇)水素原子2個と酸素原子1個を集め，水にしてください。すると湿度が全開になります。

それと，まわりを囲むサソリと，土の中からはいでてくるサソリに当たると死にます。さらに集めた原子が水にならないと，同じく死にます。

◆END

「？TIME＄[CR]」でどのくらい生きたかでます。10分以上生きられるあなたはロビンソン・クルーソーだ！

◆ロード方法

リスト1をロード，ランし，すばらしいサウンドに聞きあきたらBREAKして**リスト2**をロードし，画面クリアをしてランです。

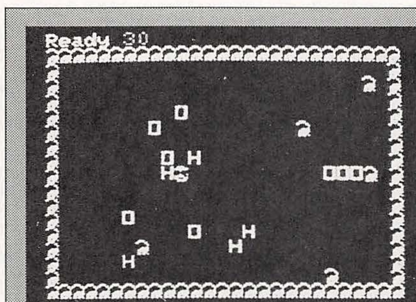
P.S.　ケンゴ君は死の恐怖で移動したい方向の逆に行ってしまうのです。決してあなたの入力ミスではありません。最後に，「全国のケンゴ君ごめんなさーい」。

CHECKER FLAG

編：なかなかのアイデア・ゲームですね。

Dr.D：キャラクターが小さいのが残念だな。かなしいかなレベルIIでは，しかたないところだ。

編：H_2Oとそろえたときの表示だけはほしいですね。みなさんで改造してみましょう。



◀《写真1》中央にいるケンゴ君を動かし，水を作って生きのびろ!!

《リスト1》H_2Oの面作りリスト

```
10 PATTERNC#92,"70FC200024F48C78"
20 PATTERNC#64,"708804043C7C5854"
30 CLS:CURSOR10,3:PRINT"ｶﾗｰﾁｮｳｾｲ"
40 CURSOR9,5:INPUT"ﾊｲｹｲﾉ ｲﾛ:";A
50 CURSOR9,7:INPUT"ﾓｼﾞﾉ  ｲﾛ:";B
60 COLORB,A
70 CLS:CURSOR15,5:PRINT"■ ■  ■■"
80 CURSOR15,6:PRINT"■■■  ■ ■"
90 CURSOR15,7:PRINT"■ ■ 2 ■■■"
91 CURSOR13,11:PRINT"BY KENGI OKA"
92 CURSOR13,13:PRINT"FOR SC-3000."
93 CURSOR13,15:PRINT"¥・・・・・KENGO"
94 CURSOR13,17:PRINT"@・・・・SASORI"
95 CURSOR9,20:PRINT"PLEASE LOAD MAIN L
IST."
96 FORJ=1TO30:SOUND1,INT(RND(1)*700)+2
00,15:SOUND2,INT(RND(1)*1500)+700,15:S
OUND3,INT(RND(1)*1500)+200:FORI=0TO40:
NEXTI:NEXTJ:BEEP0
```

《リスト2》H_2Oのメイン・プログラム・リスト

```
1 FORI=0TO26:CURSORI,1:PRINT"@":CURSOR
I,17:PRINT"@":NEXT:FORI=2TO16:CURSOR0,
I:PRINT"@";SPC(25);"@":NEXT:A=15735:L=
30:TIME$="00:00:00"
2 B=INT(RND(1)*3)+1:ONBGOTO3,4,5
3 D$="H":GOTO6
4 D$="O":GOTO6
5 D$="@"
6 CURSOR6,0:PRINT"  ":CURSORINT(RND(1)
*25)+1,INT(RND(1)*15)+2:PRINTD$:I$=INK
EY$:H=(I$=".")-(I$=",")+((I$="Z")-(I$=
"A"))*40:VPOKEA,32:A=A+H
7 S=VPEEK(A):VPOKEA,92:IFS=72THENC=C+1
:G=G+1
8 IFS=79THENC=C+1:G=G+2
9 IFS=64ORL<1THEN13
10 IFC=3THEN12
11 L=L-1:CURSOR5,0:PRINTL:GOTO2
12 IFG=4THENL=30:BEEP:C=0:G=0:GOTO2
13 END
```

★勉強するとパソコンをしたくなり，パソコンをすると勉強がしたくなる僕は，今ナイターに夢中だ！(茨城県北茨城市・船木茂仁)……【編：仕事をするとゲームがしたくなり，はじめるとやめない影さんよりはましかな!?】

SC-3000(LEVEL-III)用

ジャンピング JUMPING マウス MOUSE



★増田　さとし

●遊びかた

簡単です。ねずみを操作して，すべてのチーズを取り，下の階までもどってくればいいのです。しかし，各階には1匹ずつねこがいて，じゃまをします。ねこは，ねずみと同じ階のものしか動きません。

各階には，穴があいています。穴のま下から右にジャンプすると上の階の穴の右に，左にジャンプすると穴の左にそれぞれ移動します。

上に穴がないとき，右か左にジャンプすると，それぞれの方向に2コマ進みます。このとき，ねこを飛びこすこともできます。また，このとき，進んだところに穴があったとき，下の階に降りることができます。

ジャンプしている間は，ねこは動かないし,ねこに当たっても死にません。しかし，ジャンプが終わったところにねこがいたときは死んでしまいます。

ねずみの下にレンガがなかったときや，ねこにぶつかると，パワーが減ります。ねこにぶつかると，パワーが多く減ります。パワーはチーズを取るとすこし増えますが，なくなるとGAME　OVERになります。

●操作方法

最初にタイトルがでます。音楽がなっている間，スペース・キーでレベルを選ぶことができます。音楽が終わって，しばらくするとデモ画面になり，またタイトルにもどります。スペース・キーでゲームがはじまります。

画面を書き終わると，画面上部にメッセージがでるので，スペース・キーを押してください。このとき，CRキーを押すと，つぎの面パターンに移ります(10面まで)。

ゲームは，←で左，→で右，GRAPHで左ジャンプ，カナで右ジャンプを行ないます。

●PROGRAM

このゲームは16KB RAMで開発しました。そのため面パターンが19面と，少なくなってしまいました。32KBの人は面パターンの追加ができるのですが，16KBの人はメモリぎりぎりなので，デモを削るしか，追加する方法がありません。

デモを削るには，1300行を

1300　NEXT：CLS：GOTO　770

とし，DELETE　1365－1750を実行してください。

面パターンを変えるときは，1860行からのデータを変えてください。ただし，ぜったいに解けるものにしましょう。0は穴，1はレンガ，2はチーズです。

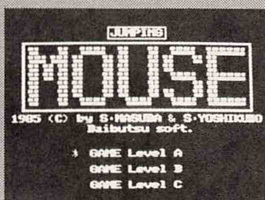
面パターンを追加したときは，はじめのほうにある変数FMを追加した分だけ増やしてください。

1800行～1850行のデータも変えられるのですが，デモがおかしくなります。

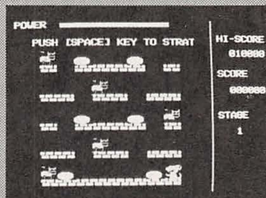
●いろいろ

最初はつまらなく感じるかもしれません。しかし，あとのほうになると，頭をフル回転しなければ，解けなかったり，パワーがなかったら解けなかったり，テクニックを使わなければ解けない面もあります。

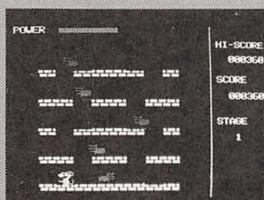
反射神経と判断力の必要なゲームです。19面クリアにぜひちょう戦してみてください。



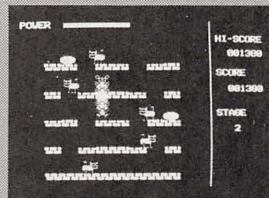
▲《写真1》JUMPING MOUSEのタイトル画面。レベルを選ぼう



▼《写真2》1面だ，右はしにいるねずみが自分。チーズを全部取ろう



▲《写真3》やった!!1面クリアだ。チーズを取って1階に降りたゾ!!



▼《写真4》ねこにぶつかると落ちてパワーが減るぞ！

★ぼくは，ファミコンのドラゴンクエストで影の騎士を殺してしまいました。影さんゴメンなさい！（東京都足立区・森田邦裕）……【編：影の騎士は攻撃をかわすのが得意だが，編集部の影は仕事をかわすのが得意です。】

```
5 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣ INITIALIZE ◣◣◣◣◣◣◣◣
10 FM=19:IFVPEEK(6528)=48THENGOSUB740
20 DIMS(12,12):POSITION (8,0),0,0:HS=1
0000:GOSUB660:GOTO770
25 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣ MAIN ◣◣◣◣◣◣◣◣
30 A$=INKEY$:IFA$=CHR$(28)THENX=X+16:C
H=4:SOUND1,350,12
40 IFA$=CHR$(29)THENX=X-16:CH=0:SOUND1
,350,12
50 IFA$=CHR$(23)THENCH=0:GOTO 80
60 IFA$=CHR$(14)THENCH=4:GOTO 110
70 GOTO 220
75 REM ┴┴┴┴ JUMP (LEFT) ┴┴┴┴
80 HO=-1:J=1:ONS(X/16,Y/16+1)+1GOTO 33
0
90 ONJGOSUB170,170,150,150,160,160,160
,160:IFX>144ORX<32THEN330
100 J=J+1:SOUND1,J*130,15:GOTO180
105 REM ┴┴┴┴ JUMP (RIGHT) ┴┴┴┴
110 HO=1:J=1:ONS(X/16,Y/16+1)+1GOTO330
120 ONJGOSUB170,170,140,140,160,160,16
0,160:IFX>144ORX<32THEN330
130 J=J+1:SOUND1,J*130,15:GOTO180
135 REM ┴┴┴┴ ｼﾞｬﾝﾌﾟﾉ ﾎｳｺｳ ┴┴┴┴
140 X=X+16:RETURN
150 X=X-16:RETURN
160 Y=Y+16:RETURN
170 Y=Y-16:RETURN
175 REM ┴┴┴┴ SPRITE PUT (JUMP) ┴┴┴┴
180 SPRITE5,(X,Y),CH,14
190 ONS(X/16,Y/16)GOTO280,280
200 ONS(X/16,Y/16+1)GOTO230,300
210 ON-(J>8)GOTO 230:ONHO+2GOTO 90,90,
120
215 REM ┴┴┴┴ SPRITE PUT ┴┴┴┴
220 SPRITE5,(X,Y),CH,14:BEEP0:GOSUB260
:ON(IC=0)*(Y=160)GOTO400
230 IF (X+12>X(Y/16))*(X<X(Y/16)+12)TH
EN340
240 ONS(X/16,Y/16)GOTO 280,300
250 ONS(X/16,Y/16+1)+1GOTO 330,30,300:
GOTO 30
255 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣ CAT MOVE ◣◣◣◣◣◣◣◣
260 KX=X(Y/16):KX=KX+XG:IF KX>144ORKX<
32ORRND(1)>.90 THEN CC=CC+4:XG=-XG:KX=
KX+XG:IF CC>15 THEN CC=8
270 SPRITEY/16,(KX,Y(Y/16)),CC,4:X(Y/1
6)=KX:RETURN
275 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣ JUMP END ◣◣◣◣◣◣◣◣
280 IF J<4 THEN X=X+32*HO:Y=Y+16:SPRIT
E5,(X,Y),CH,14:IFS(X/16,Y/16+1)=0THENJ
=5:ONHO+2GOTO90,90,120
290 GOTO200
295 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣ EAT CHEESE ◣◣◣◣◣◣◣◣
300 BEEP0:BLINE (INT(X/16)*16,INT(Y/16
)*16+8)-(INT(X/16)*16+15,INT(Y/16)*16+
16),,BF:SC=SC+(12-INT(Y/16))*10:GOSUB
620:IC=IC-1:PP=RND(1)*5+1
310 S(X/16,Y/16+1)=1:IF PW+PP>180 THEN
 PP=0
320 LINE(PW,2)-(PW+PP,6),6,BF:PW=PW+PP
:GOTO 230
325 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣ ｵﾁﾀ !! ◣◣◣◣◣◣◣◣
330 SOUND1,200,15:SOUND5,1,15:FOR I=Y
TO 176 STEP 4:SPRITE5,(X,I),16,14:NEXT
:GOTO 370
335 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣ ﾂｶﾏｯﾀ !! ◣◣◣◣◣◣◣◣
340 SPRITE5,(X,Y),16,14:SOUND1,500,15:
SOUND1,400,15:SOUND1,300,15:SOUND1,200
,15:SOUND1,300,15:SOUND1,400,15:SOUND1
,500,15:SOUND1,600,15:BEEP0
350 FORI=1TO100:NEXT:PW=PW-50
360 FORI=YTOY-20STEP-8:SOUND1,800-I*4,
15:SPRITE5,(X,I),16,14:NEXT:FORI=Y-20T
O176STEP8:SOUND1,800-I*3,15:SPRITE5,(X
,I),16,14:NEXT
365 REM ◣◣◣◣ INITIALIZE GAME ◣◣◣◣
370 BEEP0:PW=PW-20:IF PW<51THEN BLINE
(180,2)-(50,6),,BF:CURSOR70,15:COLOR7:
PRINT "GAME OVER":GOTO 750
380 BLINE (180,2)-(PW,6),,BF
390 X=144:Y=160:X(10)=32:SPRITE10,(X(1
0),Y),8,4:CH=0:SPRITE5,(X,Y),0,14:GOTO
30
395 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣ STAGE CLEAR ◣◣◣◣◣◣◣◣
400 SC=SC+ST*300:ST=ST+1:PW=PW+ST:IFPW
>180THENPW=180
405 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣ GAME SCREEN ◣◣◣◣◣◣◣◣
410 SCREEN 2,2:COLOR7,1,,1:CLS:MAG1
420 BEEP0:FOR I=32 TO 152 STEP 8:FOR J
=48 TO 184 STEP32:CURSORI,J:PRINT "■":
NEXT:NEXT:CURSOR8,0:PRINT "POWER":LINE
 (50,2)-(PW,6),6,BF
430 LINE (190,0)-(190,191),10:CURSOR19
6,16:COLOR3:PRINT"HI-SCORE":CURSOR196,
54:PRINT "SCORE"
440 CURSOR196,100:PRINT "STAGE":IF HS<
SC THEN HS=SC
450 TP=HS:CURSOR208,32:GOSUB 650:TP=SC
:CURSOR208,72:GOSUB 650:CURSOR208,118:
PRINT ST
455 REM ┴┴┴┴ SCREEN PATTERN SET ┴┴┴┴
460 SP=SP+1:IFSP>FM+1THENSP=1:RESTORE1
810
470 ERASES:DIM S(12,12):PN=1:IC=0
480 FOR J=3 TO 11 STEP 2:READ A$:FOR I
=2 TO 9:PT$=MID$(A$,PN,1):PN=PN+1
490 IFPT$="0"THENS(I,J)=0:BLINE (I*16,
J*16)-(I*16+16,J*16+8),,BF
500 IFPT$="1"THENS(I,J)=1
510 IFPT$="2"THENS(I,J)=2:BLINE (I*16,
J*16-8)-(I*16+16,J*16),11,BF:CURSORI*1
6,J*16-8:PRINT "■■":IC=IC+1
520 NEXT:PN=1:NEXT
525 REM ┴┴┴┴ GAME INITIALIZE ┴┴┴┴
530 X=144:Y=160:CH=0:SPRITE5,(X,Y),0,1
4
540 X(2)=32:X(4)=80:X(6)=144:X(8)=80:X
(10)=32
550 FORI=2TO10STEP2:Y(I)=I*16:NEXT
560 CC=12:XG=ST*LE:IFXG>16THENXG=16
570 FORI=2TO10STEP2:SPRITEI,(X(I),Y(I)
),CC,4:NEXT:BEEP:BEEP
580 CURSOR25,20:COLOR3:PRINT"PUSH [SPA
CE] KEY TO STRAT"
590 IFINKEY$=CHR$(13)ANDST<10THENBEEP:
ST=ST+1:GOTO410
600 IFINKEY$=" "THENBLINE(25,20)-(175,
28),,BF:BEEP:GOTO30
610 GOTO590
615 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣ SCORE & TOP ◣◣◣◣◣◣◣◣
620 BLINE(208,72)-(244,80),3,BF:TP=SC:
CURSOR208,72:GOSUB650
630 IF SC>HI THEN HI=SC:BLINE (208,32)
-(244,40),3,BF:TP=HI:CURSOR208,32:GOSU
B 650
640 RETURN
645 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣ PRINT ◣◣◣◣◣◣◣◣
650 PRINT RIGHT$("00000"+RIGHT$(STR$(T
P),LEN(STR$(TP))-1),6):RETURN
655 REM ◣◣◣◣ CHARACTER PATTERN ◣◣◣◣
660 RESTORE680:FORI=0TO23:READA$:PATTE
RNS#I,A$:NEXT
670 FORI=229TO231:READ A$:PATTERNC#I,A
$:NEXT:RETURN
680 DATA 00070C3E3F1E0800,0301231F0303
0107,1EE1EDF9FE383870,E0E2E1F1F1F1FEE0
690 DATA 7887B79F7F1C1C0E,0747878F8F8F
7F07,00E0307CFC781000,C080C4F8C0C080E0
700 DATA 40617F5B497F4163,3F0303020202
0206,BE8A828282FEFFFF,FFFFFE8A8A8A8ADB
710 DATA 71514141417FFFFF,FFFFEF515151
51DB,0286FEDA92FE82C6,FCC0C04040404060
720 DATA 3048483F090B0C4B,27130F07173B
1C08,182424F820A060A4,C890E0C0D0B87020
730 DATA 082A1C081C240800,000000000000
0000,0000000000000000,0000000000000000
,F7F7F7007F7F7F00,1F7FFFFFFFFF7F1F,F8F
EFFFFFFFFFFEF8
735 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣ CHARACTER ◣◣◣◣◣◣◣◣
740 PATTERNC#48,"708898A8C8887000":PAT
TERNC#79,"7088888888887000":FORI=6528T
O7127:AD=VPEEK(I):VPOKEI,ADORAD/2:NEXT
:RETURN
745 REM ◣◣◣◣ ENDING MUSIC ◣◣◣◣
750 RESTORE760:FORI=1TO50:NEXT:FORI=1T
O16:READHZ,TE:SOUND1,HZ,15:FORT=1TOTE:
NEXT:BEEP0:NEXT:FORI=1TO50:NEXT:BEEP0
760 DATA 392,90,440,20,392,20,330,20,2
94,20,262,20,523,105,440,70,10000,10,4
40,20,392,20,330,20,262,20,330,45,294,
45,262,90
765 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣ TITLE ◣◣◣◣◣◣◣◣
770 BEEP0:SCREEN2:COLOR7,1,,1:CLS:SCRE
EN2,2
780 FORI=1TO7:CURSOR90+I*6,12:PRINT MI
D$("JUMPING",I,1):BEEP:BEEP:NEXT
790 LINE(94,10)-(140,21),3,B
800 CURSOR-8,30
810 PRINT TAB(5);"■   ■"
820 PRINT TAB(5);"■■ ■■"
830 PRINT TAB(5);"■ ■ ■"
840 PRINT TAB(5);"■ ■ ■"
850 PRINT TAB(5);"■   ■"
860 PRINT TAB(5);"■   ■"
870 PRINT TAB(5);"■   ■"
880 BEEP:BEEP:CURSOR-8,30
890 PRINT TAB(11);" ■■■ "
900 PRINT TAB(11);"■   ■
910 PRINT TAB(11);"■   ■
920 PRINT TAB(11);"■   ■
930 PRINT TAB(11);"■   ■
940 PRINT TAB(11);"■   ■
950 PRINT TAB(11);" ■■■
960 BEEP:BEEP:CURSOR-8,30
970 PRINT TAB(17);"■   ■"
980 PRINT TAB(17);"■   ■"
990 PRINT TAB(17);"■   ■
1000 PRINT TAB(17);"■   ■
1010 PRINT TAB(17);"■   ■
1020 PRINT TAB(17);"■   ■
1030 PRINT TAB(17);" ■■■
1040 BEEP:BEEP:CURSOR-8,30
1050 PRINT TAB(23);" ■■■
1060 PRINT TAB(23);"■   ■
1070 PRINT TAB(23);"■
1080 PRINT TAB(23);" ■■■
1090 PRINT TAB(23);"    ■
1100 PRINT TAB(23);"■   ■
1110 PRINT TAB(23);" ■■■
1120 BEEP:BEEP:CURSOR-8,30
1130 PRINT TAB(29);"■■■■■
1140 PRINT TAB(29);"■
1150 PRINT TAB(29);"■
1160 PRINT TAB(29);"■■■■■
1170 PRINT TAB(29);"■
1180 PRINT TAB(29);"■
1190 PRINT TAB(29);"■■■■■
1200 BEEP:BEEP:LINE (26,26)-(210,89),7
,B:LINE (25,25)-(211,90),7,B
1210 CURSOR16,94:PRINT "1985 (C) by S・
MASUDA & S・YOSHIKUBO":CURSOR78,104:PRI
NT "Daibutsu soft.":COLOR3
1220 CURSOR80,128:PRINT"GAME Level A"
1230 CURSOR80,144:PRINT"GAME Level B"
1240 CURSOR80,160:PRINT"GAME Level C"
1250 SY=127:LE=3:RESTORE1340:FORI=1TO5
6:READ HZ,TE:SOUND1,HZ,15:FORT=1TOTE:N
EXT:GOSUB1310:NEXT:BEEP0
1260 COLOR6:CURSOR40,184:PRINT "PUSH [
SPACE] KEY TO STRAT !"
1270 FOR I=1 TO 400
1280 IFINKEY$=" "THENST=1:PW=150:SC=0:
SP=1:RESTORE1810:GOTO 410
1290 IF INKEY$="E"THENEND
1300 NEXT:CLS:GOTO1370
1305 REM ┴┴┴┴ SELECT LEVEL ┴┴┴┴
1310 IFINKEY$=""THEN1330
1320 SY=SY+16:LE=LE+1:IF SY>163 THEN S
Y=127:LE=3
1330 SPRITE11,(64,SY),20,4:RETURN
1335 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣ MUSIC DATA ◣◣◣◣◣◣◣◣
1340 DATA 330,4,392,4,10000,0,392,15,1
0000,0,392,30,330,4,392,4,10000,0,392,
15,10000,0,392,30,10000,4,440,4,392,4,
10000,0,392,4,440,15,392,4,10000,0,392
,4
1350 DATA 330,4,392,4,440,4,349,4,392,
30,10000,4,330,4,392,4,10000,0,392,4,3
30,4,392,4,10000,0,392,4,10000,0,392,4
,440,4
1360 DATA 494,2,523,4,587,4,392,30,100
00,4,523,4,392,4,330,4,294,4,440,4,100
00,0,440,4,10000,0,523,4,392,2,330,2,2
```

★すいかの皮をリンゴのようにむいた私は，バカでしょうか……。(愛知県名古屋市・**カのカッちゃん**)……【**編**：当時5才だった影は，バナナの皮はむいて食べるとは知らず，その味に人生のニガさを知った……名文だ。】



```
94,15,330,30
1365 REM ◣◣◣◣◣◣◣◣ DEMO ◣◣◣◣◣◣◣◣
1370 SCREEN 2,2:CLS:MAG1:ERASES:DIM S(
12,12):SPRITE0,(24,20),0,14:SPRITE10,(
24,40),12,4:COLOR11:CURSOR26,64:PRINT
"▌▬":COLOR3
1380 FOR I=32 TO 72 STEP 16:CURSOR42,I
:PRINT ".......":NEXT
1390 CURSOR86,32:PRINT "JUMPING MOUSE
(You)"
1400 CURSOR86,48:PRINT "Cat (POWER -70
)"
1410 CURSOR86,64:PRINT "Cheese (POINT+
? POWER +?)"
1420 COLOR7:FOR I=112 TO 176 STEP 32:F
OR J=32 TO 154 STEP 8:CURSORJ,I:PRINT
"■":NEXT:NEXT:RESTORE1830
1430 IC=0:PN=1:FORJ=7TO11STEP2:READA$:
FORI=2TO9:PT$=MID$(A$,PN,1):PN=PN+1
1440 IFPT$="0"THENBLINE(I*16,J*16)-(I*
16+16,J*16+8),,BF:S(I,J)=0
1450 IFPT$="1"THENS(I,J)=1
1460 IFPT$="2"THENCURSORI*16,J*16-8:CO
LOR11:PRINT "▌▬":S(I,J)=2:IC=IC+1
1470 NEXT:PN=1:NEXT
1480 FORI=40TO160STEP2:SPRITE10,(24,I)
,12,4:BEEP1:BEEP0:NEXT
1490 FORI=24TO144STEP2:SPRITE0,(I,I-4)
,0,14:BEEP0:BEEP1:NEXT:FORI=140TO160ST
EP2:SPRITE0,(144,I),0,14:BEEP0:BEEP1:N
EXT:BEEP0:X=144:Y=160
1500 FORI=6TO10STEP2:X(I)=34:Y(I)=I*16
:SPRITEI,(X(I),Y(I)),12,4:NEXT:CC=12:X
G=4:RESTORE1750
1505 REM ┴┴┴┴ DEMO MAIN ┴┴┴┴
1510 BEEP0:READF:IFF=2THENX=X+16:CH=4:
SOUND1,350,15
1520 IFF=1THENX=X-16:CH=0:SOUND1,350,1
5
1530 SPRITE0,(X,Y),CH,14:GOSUB260:IF(I
C=0)*(Y=160)THENBEEP:COLOR8:CURSOR168,
140:PRINT"NICE CLEAR !":FORI=0TO300:NE
XT:GOTO770
1540 ONF-2GOTO1570,1600
1550 IFX(Y/16)+14>XANDX+14>X(Y/16)THEN
1710
1560 ON S(X/16,Y/16+1)+1GOTO1700,1510,
1690:GOTO 1510
1570 J=1:HO=-1:CH=0
1580 ONJGOSUB 170,170,150,150,160,160,
160,160
1590 J=J+1:SOUND1,J*130,15:GOTO1630
1600 J=1:HO=1:CH=4
1610 ONJGOSUB 170,170,140,140,160,160,
160,160
1620 J=J+1:SOUND1,J*130,15
1630 SPRITE0,(X,Y),CH,14
1640 ONS(X/16,Y/16)GOTO1670,1670
1650 ONS(X/16,Y/16+1)GOTO1550,1690
1660 ON-(J>8)GOTO 1510:ONHO+2GOTO 1580
,1510,1610
1670 IF J<4 THEN X=X+32*HO:Y=Y+16:SPRI
TE0,(X,Y),CH,14:IF S(X/16,Y/16+1)=0 TH
EN J=5:ONHO+2GOTO 1580,1510,1610
1680 GOTO 1650
1690 BLINE (X,Y+8)-(X+15,Y+16),,BF:S(X
/16,Y/16+1)=1:IC=IC-1:GOTO 1510
1700 SOUND1,200,15:SOUND5,1,15:FOR I=Y
 TO 176 STEP 4:SPRITE0,(X,I),16,14:NEX
T:BEEP0:X=144:Y=160:FORI=1TO20:NEXT:GO
TO 1510
1710 SPRITE0,(X,Y),16,14:SOUND1,500,15
:SOUND1,400,15:SOUND1,300,15:SOUND1,20
0,15:SOUND1,300,15:SOUND1,400,15:SOUND
1,500,15:SOUND1,600,15:BEEP0
1720 FORI=1TO100:NEXT
1730 FORI=YTOY-20STEP-8:SOUND1,800-I*4
,15:SPRITE0,(X,I),16,14:NEXT
1740 FORI=Y-20TO176STEP8:SOUND1,800-I*
3,15:SPRITE0,(X,I),16,14:NEXT:BEEP0:FO
RI=1TO100:NEXT:GOTO 770
1750 DATA 1,1,1,0,0,0,0,0,0,0,3,1,2,4,
2,4,4,3,1,0,1,1,2,2,4,2,3
1800 REM     SCREEN 1
1810 DATA 10211201
1820 DATA 11011011
1830 DATA 10211201
1840 DATA 11011011
1850 DATA 12111121
1860 DEM     SCREEN 2
1870 DATA 12022021
1880 DATA 10211201
1890 DATA 21022012
1900 DATA 10211201
1910 DATA 11111111
1920 REM     SCREEN 3
1930 DATA 12012012
1940 DATA 01201201
1950 DATA 20120120
1960 DATA 12012012
1970 DATA 11211211
1980 REM     SCREEN 4
1990 DATA 22222220
2000 DATA 01211112
2010 DATA 20222202
2020 DATA 11022101
2030 DATA 11122221
2040 REM     SCREEN 5
2050 DATA 21011012
2060 DATA 12101021
2070 DATA 21010012
2080 DATA 12100121
2090 DATA 11211211
2100 REM     SCREEN 6
2110 DATA 20112111
2120 DATA 12102120
2130 DATA 22211101
2140 DATA 21201110
2150 DATA 21111111
2160 REM     SCREEN 7
2170 DATA 01122222
2180 DATA 10121121
2190 DATA 01111211
2200 DATA 10111211
2210 DATA 11111211
2220 REM     SCREEN 8
2230 DATA 10222201
2240 DATA 12100121
2250 DATA 10222201
2260 DATA 12100121
2270 DATA 11222211
2280 REM     SCREEN 9
2290 DATA 22100122
2300 DATA 02211220
2310 DATA 10222201
2320 DATA 11022011
2330 DATA 11122111
2340 REM     SCREEN 10
2350 DATA 21111110
2360 DATA 01111111
2370 DATA 11111110
2380 DATA 01111111
2390 DATA 11111111
2400 REM     SCREEN 11
2410 DATA 01010102
2420 DATA 10102010
2430 DATA 02010101
2440 DATA 00101010
2450 DATA 11111111
2460 REM     SCREEN 12
2470 DATA 01112222
2480 DATA 11000201
2490 DATA 11020001
2500 DATA 10000201
2510 DATA 12111111
2520 REM     SCREEN 13
2530 DATA 21111110
2540 DATA 02011101
2550 DATA 01111110
2560 DATA 01011111
2570 DATA 11111111
2580 REM     SCREEN 14
2590 DATA 02000200
2600 DATA 00020010
2610 DATA 00200002
2620 DATA 00020010
2630 DATA 11112222
2640 REM     SCREEN 15
2650 DATA 20000000
2660 DATA 01020010
2670 DATA 00001000
2680 DATA 00000100
2690 DATA 11112222
2700 REM     SCREEN 16
2710 DATA 20000000
2720 DATA 11111110
2730 DATA 11111101
2740 DATA 11111011
2750 DATA 11112222
2760 REM     SCREEN 17
2770 DATA 00220022
2780 DATA 22001200
2790 DATA 00120011
2800 DATA 11001200
2810 DATA 11111111
2820 REM     SCREEN 18
2830 DATA 10000000
2840 DATA 01020000
2850 DATA 00100102
2860 DATA 10020000
2870 DATA 11111111
2880 REM     SCREEN 19
2890 DATA 20000000
2900 DATA 22222020
2910 DATA 00000112
2920 DATA 10010000
2930 DATA 11222221
```


★パソコン・レクチャーのつぐ美さんは，いつから山びこむすめになったのですか？　教えてちょんまげ！（群馬県館林市・谷津勝紀）……【影：レクチャーのマンガに関する意味はすべて，くりひろし先生に聞くこと！】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

ブレイク BREAK! キッズ KIDS♡

★秋庭　正幸



▶すと～り～

「すと～り～」なんて上等なモノはありません。単に下にある針の山に落ちずに時間内に「ＮＥＸＴ」に行けばいいわけです。

▶はう・とう・ぷれい!!

テンキーの4と6で左右，スペース・キーでジャンプです。そして，その三つのキーをうまく使って，途中にある(あるいはかくれている)三つのターゲットをすべて取って「ＮＥＸＴ」に行ってください。ところが，ブロックはだんだんくずれていくのです。

また，リザーブは２人までで，スコアが4000点をこすと，１人増えます。もちろんリザーブがなくなるとゲーム・オーバーで，スタート・タイトルにもどります。

言い忘れましたが，このゲームは30面までで，最終面をクリアすると感動のエンドレス・タイトルを見ることができます。

▶ぷろぐらむ

プログラム自体は簡単ですが，あまり改造しないほうがいいでしょう。

また，自分でラウンドを作りたい人は，画面データは簡単なので，それなりに解読してみてください。

《第１表》変数表

I，L，J	ループ用カウンタ
SO( )	サウンド用
M＄	自分のパターン
BR＄	ブロックのパターン
MX，MY	自分の座標
BX，BY	ブランクの座標
RO	ラウンド数
SX( )	ターゲットのＸ座標
SY( )	ターゲットのＹ座標
GL	ゴールの座標

▶あふたぁ～　けあぁ～

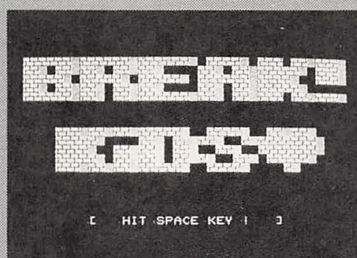
このプログラムは，構想３分，プログラミング１週間で作ったというとんでもないプログラムです。したがって，変数いっぱい，マルチステートメントわんさかになってしまいました（スイマセン！)。それから，手伝ってくれた滑方君，なにもしなかった倉持君，じゃましてくれた及川君Special Thanks！

■プログラム中の矢印とE_Cのだしかた■

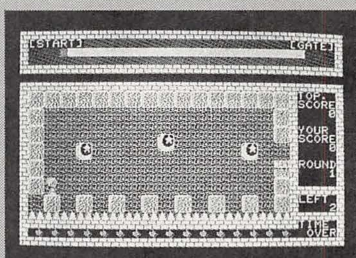
POKE＆H01A２，＆HB７↵とダイレクトに入力し，ESC キーを１回押すごとに，だしたい方向と同じカーソル・キーを押すと矢印がでます。

また，ESC キーを押した後もう一度 ESC キーを押すとE_Cがでます。

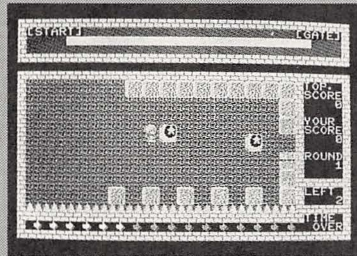
または，直接のＣＨＲコードをダイレクトに入力する方法もあります。



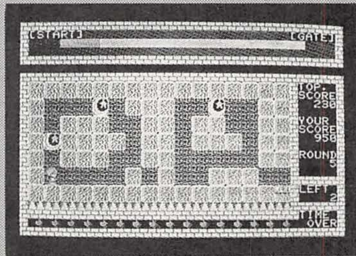
◀《写真１》壁で作ったタイトル文字。こってるねー



▶《写真２》三つのターゲットを取ってＮＥＸＴへ急げ！



◀《写真３》ところが，ほらブロックがだんだんくずれてくるぞ



▶《写真４》５面。ブロックがくずれてくるのを待つのもテクだ

★時代劇に強い影さんへ，必殺仕事人Ｖでだいたいどういう順番で仕事をやるでしょう。(東京都葛飾区・渋谷充宏13才)……【影：まずは竜が先陣をきるだろ。主水が最後だから……。編：さすが，影の軍団。影：どひひ…。】

BREAK! KIDS♡のプログラム・リスト

```
10 REM ||||||||||||||||||[  SET OF FARST & etc.  ]||||||||||||||||||||||||||||
20 CLR :INIT :WIDTH 40 :DEFINTA-Z :DIM SO(31) :CLICKOFF :REPEAT ON
30 FOR I=0 TO 255 :DEFCHR$(I)=HEXCHR$(STRING$(48,"0")) :NEXT
40 FOR I=96 TO 101 :B$="" :READ A$ :A$=HEXCHR$(A$) :DEFCHR$(I)=A$
50 FOR L=1 TO 24 :B$=B$+MIRROR$(MID$(A$,L,1)) :NEXT :DEFCHR$(I+6)=B$ :NEXT
60 FOR I=108 TO 116 :READ C$ :DEFCHR$(I)=HEXCHR$(C$) :NEXT
70 FOR I=0 TO 2 :READ Q$(I) :NEXT
80 FOR I=0 TO 1 :FOR L=0 TO 1 :READ PAT$(I,L) :NEXT :NEXT
90 FOR I=0 TO 1 :READ BR$(I) :NEXT :FOR I=0 TO 3 :READ M$(I) :NEXT
100 FOR I=0 TO 31 :READ SO(I) :NEXT :FOR I=0 TO 15 :KA$=KA$+"↑"+BR$(1) :NEXT
110 FOR I=0 TO 5 :READ U$:FOR L=1TO 13 :U1$=MID$(U$,L,1)
120 U2$=BIN$(VAL("&H"+U1$)) :U3$=U3$+STRING$(4-LEN(U2$),"0")+U2$ :NEXT
130 X1$(I)=U3$ :U3$="" :NEXT
140 REM ||||||||||||||||||[  SET OF TITLE & CRT!  ]||||||||||||||||||||||||||||
150 WIDTH 40:PP$=HEXCHR$("9257F21DA057FA09") :BP$=PP$+PP$+PP$+PP$ :GOSUB 630
160 CGEN :LOCATE 11,12 :PRINT "PLEASE WAIT MOMENT"
170 COLOR 1 :FOR L=3 TO 10 :FOR I=0 TO 16 :POSITION I*16,L*16 :PATTERN -16,BP$ :
NEXT :NEXT :COLOR 7 :CLS :GOTO 200
180 CGEN :LOCATE 12,13 :PRINT "NEXT STAGE!"
190 PLAY 300 :PLAY "V1605G6E4FEFGAG+CR+C6R4:V1304G6E4FEFGAG+CR+CR4"
200 PLAY"V0O0A0" :RO=RO+1 :LOCATE 34,22 :PRINT "TIME←←←↓ OVER" :PO=0 :H=0
210 LOCATE 34,7 :PRINT "TOP.↓←←←SCORE" :LOCATE 34,11 :PRINT "YOUR↓←←←SCORE"
220 LOCATE 34,15 :PRINT "ROUND" :LOCATE 34,19 :PRINT "LEFT"
230 LOCATE 34,9 :PRINT USING"#####";HSC :LOCATE 34,13 :PRINT USING"#####";SC
240 LOCATE 37,16 :PRINT USING "##";RO
250 CGEN 1 :LINE(0,6)-(39,24),"1",B :LINE(0,6)-(33,22),"1",B
260 LINE(33,18)-(39,18),"1" :LINE(33,21)-(39,21),"1" :LINE(1,21)-(32,21),"n"
270 LINE(0,0)-(39,4),"1",B :CGEN :COLOR 4 :LINE(1,1)-(38,3),"■",BF :COLOR 7
280 LOCATE 1,1 :PRINT "[START]" :LOCATE 33,1 :PRINT "[GATE]" :COLOR 5
290 LINE(5,2)-(34,2),"■" :COLOR 2 :CFLASH 1 :LINE(5,2)-(RO+4,2),"■"
300 COLOR 7 :CFLASH :IF SC>=4000 AND VD=0 THEN RES=RES+1 :VD=1 :PLAY 400 :PLAY "
V1207CDECDECDECDECDECDECC"
310 REM ||||||||||||||||||[    ROUND  MAKING!     ]||||||||||||||||||||||||||||
320 FOR I=0 TO 5 :READ S$(I) :NEXT :FOR I=0 TO 2 :READ SX(I) ,SY(I) :NEXT
330 READ NX ,NY ,GL
340 CGEN 1 :COLOR 1 :LINE(1,23)-(32,23),"s",,&H5555 :COLOR 7 :CGEN
350 LOCATE 38,20 :PRINT USING "#";RES :CGEN 1 :LOCATE 1,8 :PRINT KA$
360 MX=NX :MY=NY :FOR I=9 TO 19 STEP 2 :P$=BIN$(VAL("&H"+S$((I-9)/2)))
370 V$=STRING$(16-LEN(P$),"0")+P$ :FOR L=1 TO 31 STEP 2
380 LOCATE L,I :PRINT BR$(VAL(MID$(V$,(L+1)/2,1))) :NEXT :NEXT
390 FOR I=0 TO 2 TX=SX(I) :TY=SY(I) :FOR L=0 TO 1 :FOR J=0 TO 1 :LINE(TX*8+J*8,T
Y*8+L*8)-(TX*8+J*8+7,TY*8+L*8+7),PSET,BF,HEXCHR$(PAT$(L,J)) :NEXT :NEXT :NEXT
400 LOCATE 31,GL :PRINT "1m" :LOCATE MX,MY :PRINT M$(2)
410 REM ||||||||||||||||||[  CHARACTER  MOVING!   ]||||||||||||||||||||||||||||
420 CGEN :FOR I=3 TO 1 STEP -1 :LOCATE 16,22 :PRINT I :BEEP1 :PAUSE3 :BEEP0 :PAU
SE4 :NEXT :LOCATE 14,22 :PRINT "START!" :PLAY 100 :PLAY "V1207E6" :LOCATE 14,22
:CGEN 1 :PRINT "111111"
430 FOR BX=1 TO 31 STEP 2 :FOR BY=7 TO 19 STEP 2 :S=STICK(0)
440 IF INKEY$(0)="ヒ" THEN PLAY 500 :PLAY "V1006A5EAEAE" :GOSUB 780
450 IF S=6 AND SCRN$(MX+2,MY,1)=" " AND SCRN$(MX+2,MY+1,1)=" " THEN LOCATE MX,MY
 :PRINT BR$(0) :MX=MX+1 :F=2
460 IF S=4 AND SCRN$(MX-1,MY,1)=" " AND SCRN$(MX-1,MY+1,1)=" " THEN LOCATE MX,MY
 :PRINT BR$(0) :MX=MX-1 :F=0
470 IF STRIG(0)=-1 AND SCRN$(MX,MY+2,2)<>"  " THEN JM=6
480 IF JM>0 THEN JM=JM-1 IF SCRN$(MX,MY-1,2)="  " THEN LOCATE MX,MY :PRINT BR$(0
) :MY=MY-1
490 IF SCRN$(MX,MY+2,2)="  " AND JM=<0 THEN LOCATE MX,MY :PRINT BR$(0):MY=MY+1
500 REM ||||||||||||||||||[  CHARACTER PRINTING!  ]||||||||||||||||||||||||||||
510 F1=F-(S<>0) :FOR F2=F TO F1 :LOCATE MX,MY :PRINT M$(F2) :LOCATE BX,23 :PRINT
 " s" :FOR I=0 TO 25 :NEXT :NEXT :LOCATE BX,BY :PRINT BR$(0)
520 IF PEEK@(&H8000+MY*40+MX)=127 THEN PLAY 1000 :PLAY "V1505G4AB" :COLOR 1 :POS
ITION MX*8,MY*8 :PATTERN -16,BP$ :PO=PO+1 :COLOR 7
530 IF MY>=19 OR BX*BY=589 THEN PLAY500:PLAY"O7C6DEFCDEFCDEFO7CCCC" RES=RES-1 :P
O=0 :IF RES=-1 THEN 600 ELSE LINE(1,7)-(32,20),"1",BF :CGEN :LOCATE 11,13 :PRINT
 " TRY AGAIN! " :PAUSE 20 :GOTO 340
540 H=H+1+((H=31)*32) :SOUND 0,SO(H) :SOUND 1, 80  :SOUND 7,62 :SOUND 8,15
550 IF MX=31 AND MY+2=GL AND PO=3 THEN PO=0 :GOSUB 570
560 NEXT:NEXT:IF RO<=29 THEN 180 ELSE FOR I=0 TO 7 :PALET 0,I :PAUSE 2 :NEXT :GO
TO 1410
570 REM ||||||||||||||||||[    ROUND !  CLEAR !   ]||||||||||||||||||||||||||||
580 FOR DX=BX TO 31 STEP 2 :FOR DY=BY TO 19 STEP 2 :PLAY 5000:PLAY "V1206A7B"
590 LOCATE DX,DY :PRINT BR$(0):SC=SC+10:NEXT :BY=7 :NEXT :BX=31:BY=19 :RETURN
600 REM ||||||||||||||||||[  GAME OVER ! TITLE !  ]||||||||||||||||||||||||||||
610 IF HSC<=SC THEN HSC=SC
620 WIDTH 80 :FOR I=0 TO 4 :FOR YY=10 TO 20-I :LOCATE 15,YY :PRINT X1$(I) :FOR L
=0 TO 10 :NEXT :LOCATE 15,YY-1 :PRINT X1$(5) :NEXT :NEXT :PAUSE 20 :GOTO 140
630 REM ||||||||||||||||||[  OPENING !  TITLE !   ]||||||||||||||||||||||||||||
640 SC=0 :CGEN 1 :LOCATE 0,3 :RO=0
650 PRINT "111111t111111t111111t 1111t 111 11t111t
660 PRINT "11t 11t11t 11t11t     11t 11t11111t 111t
670 PRINT "11111t 11111t 11111t 111111t1111t  111t
680 PRINT "11t 11t11t 11t11t     11t 11t11111t
690 PRINT "111111t11t 11t111111t11t 11t111 11t111t↓↓↓
700 PRINT "     111t11t11t11111t  1111t  11t11t
710 PRINT "     11111t     11t 11t11t  1t1111111t
720 PRINT "     1111t  11t11t 11t  11t  1111111t
730 PRINT "     11111t 11t11t 11t1t  11t 11111t
740 PRINT "     111t11t11t11111t  1111t    1t↓↓↓↓↓
750 CGEN :PRINT "         [   HIT SPACE KEY !   ]" :RESTORE 1110 :CGEN 1
760 FOR I=0 TO 2 :DEFCHR$(49)=HEXCHR$(Q$(I)) :NEXT
770 IF STRIG(0)=-1 THEN CLS4 :RES=2 :LINE(0,0)-(39,24),"1",BF :RETURN ELSE 760
780 REM ||||||||||||||||||[     GAME    STOP !!    ]||||||||||||||||||||||||||||
790 LOCATE 14,22 :CGEN :PRINT "PAUSE!" :IF INKEY$(0)="ヒ" THEN PLAY "V1006A5EAEAE
" :CGEN 1 :LOCATE 14,22 :PRINT "111111" :RETURN ELSE GOTO 790
800 REM ||||||||||||||||||[ PCG & CHARACTER  DATA ]||||||||||||||||||||||||||||
810 DATA "070F1F3F3F3F1E0E00070F1F1F1E0D050000000000000101"  : ' ` (f)
820 DATA "F0F0F8FCDCACA80800E0F0D8A85050F000000000205050F0"  : ' a (g)
830 DATA "0508090E070107070207060103000203000001010000010 0"  : ' b (h)
840 DATA "1010C830F0C0F0F8E0E030C0E00020F0E000C0C00000C000"  : ' c (i)
850 DATA "1D2828180F3F3F3B0217170700171B100010100000080000"  : ' d (j)
860 DATA "1864641CFEFEFEECE09898E014ECE400E038380000000800"  : ' e (k)
870 DATA "FFFFFFFFFFFFFF00FFD7F4F7F4D7FF000057747774570000"  : ' l
880 DATA "FFFFFFFFFFFFFF00FF5753235353FF000057522252520000"  : ' m
890 DATA "183C3C7E7EFFFFFF08040402020101550 81C1C3E3E7F7F00"  : ' n
900 DATA "7FC09EB987BBB48F7FFFF5E7FCE6EFF87FFFE1C6F8C4CBF0"  : ' o
910 DATA "FE01ECDA98669A5AFEFF9B3777DDF7F7FEFF1325679965A5"  : ' p
920 DATA "BCB28FB2AD999640E3EFF8EFFBF7ED7FC3CDF0CDD2E6E97F"  : ' q
930 DATA "ECCC325ADABAD8009BBBDFF73767B7FE1333CDA5254527FE"  : ' r
940 DATA "1018FCFEFD7A14081018FCFEFD7A14081018FCFEFC181000"  : ' s
950 DATA "FFFFFFFFFFFFFFFF00000000000000000000000000000000"  : ' t
960 DATA "5555555555555555 0101FD001010DF00FDFDFD00DFDFDF00"  : '
970 DATA "0000000000000000 0101FD001010DF00FDFDFD00DFDFDF00"  : '
980 DATA "FFFFFFFFFFFFFFFF0101FD001010DF00FDFDFD00DFDFDF00"  : '
990 DATA "7F7F07DEDC1CACB838CCF878D8F171D8F0F098F0F098F0F0"
1000 DATA "FE7E001323201121 2009717003FDFC05F9F809717025D9D8"
1010 DATA "98F0F09CF8F8CCF8F8CFFE7EE3FF7FB0BF3FDCDF1F7F7F07"
1020 DATA "458989010101030303 0F0E0EF3FEFE07FDFC3FFBF8FEEEE0"
1030 REM
1040 DATA "  ←←↓  ","op←←↓qr","gf←←↓ih","gf←←↓kj","`a←←↓bc","`a←←↓de"
1050 REM ||||||||||||||||||[    BGM  SOUND  DATA!   ]||||||||||||||||||||||||||||
1060 DATA 255,255,255,0,230,202,230,255,170,0,170,0,170,150,202,192,230,0,230,0
,230,192,202,230,255,170,202,230,255,170,202,230
1070 REM ||||||||||||||||||[      TITLE   DATA!     ]||||||||||||||||||||||||||||
1080 DATA 6A28BD0308FA2,BBE8A08494822,822ABC44A2FBC,822DA024A2822,79C8BC1322FBC
1090 DATA 0000000000000
1100 REM ||||||||||||||||||[  ROUND  MAP♥  DATA!    ]||||||||||||||||||||||||||||
1110 DATA 8001,8001,8000,8001,8001,5555,  7,13,17,12,27,13, 3,17,15   '   1
1120 DATA C71C,D75D,9249,BAEB,38E3,BDF7,  7, 9,19, 9,31, 9, 1,17,11   '   2
1130 DATA 8001,8000,AAAB,8001,8001,C003,  9, 9,17, 9,25, 9, 5,11,13   '   3
1140 DATA AAAB,AAAB,D554,AAAB,AAAB,EEEE,  7,11,15,11,23,11, 3,17,15   '   4
1150 DATA 8383,B9B3,BDBB,B983,829C,FFFF,  9, 9, 3,13,23, 9, 3,17,19   '   5
1160 DATA 0011,BB55,8B13,EB55,8B54,B87D,  3,17,19,13,29,11, 7,17,19   '   6
1170 DATA C380,99F3,BFE7,984F,C301,FFFF,  5,11,19, 9,29,17,13,11,11   '   7
1180 DATA 8101,BD55,8893,DED5,8208,FFFF,  3,13,11,17,29, 9, 7,13,19   '   8
1190 DATA AB84,C811,BAC5,8319,E943,8001, 11, 9,19, 9,25, 9, 3, 9,11   '   9
1200 DATA 8040,A4D9,C941,923B,A081,FFFF,  3,15,17,13,21, 9, 3, 9,11   '  10
1210 DATA AAAA,5555,AAAA,5554,AAAA,5555, 17, 9, 7,11,23,15, 1,15,15   '  11
1220 DATA DA28,88A3,A9A1,88A3,A28B,FFFF,  5, 9,15,17,29,13, 3,17,11   '  12
1230 DATA FFFC,80F9,BEF3,BFE7,800F,F64F,  5,17,23,15,29, 9,15,13,11   '  13
1240 DATA A082,B6B5,A2A1,B6DB,8603,FFFF,  7,13,19, 9,29,11, 3, 9,11   '  14
1250 DATA C6C4,921D,9251,DA55,98C5,FFFF,  3,17,25, 9,29,17, 5,17,11   '  15
1260 DATA 8000,BFC1,8027,FCF3,81F3,FFFF,  7,13,19,13,27,15, 3,17,11   '  16
1270 DATA 8001,AAA8,AAAB,BBB9,8001,FFFF,  7,11,15,11,23,11, 3,17,13   '  17
1280 DATA 43C2,7C3E,93C8,7C3E,43C2,3C3C, 21, 9, 3,13,15,15, 5, 9,13   '  18
1290 DATA A492,A492,A492,B6DB,36DB,C924,  3,17,15,17,27,17, 1,17,15   '  19
1300 DATA 8386,7F7A,833E,FD72,838A,FFFF, 19, 9, 3,13,23,17,11, 9,15   '  20
1310 DATA 0000,2492,0000,4104,0000,8001,  7, 9,17,13,31,15, 1,13,13   '  21
1320 DATA 0200,0280,0804,0020,2100,0004,  5, 9,15, 9,29,13, 1,12,11   '  22
1330 DATA 0000,4440,2AA0,1111,2AAA,1515, 15,13, 7,17,23,17, 1, 9,11   '  23
1340 DATA 1E02,AAEA,AA28,ABAD,222D,FFFF,  5, 9, 7,13,31, 9, 1, 9,15   '  24
1350 DATA 19E0,CBEC,E7BD,D3FD,9801,7EDF, 19,13, 3,17,29,17, 1, 9,11   '  25
1360 DATA 0108,0128,040C,2021,0000,8084,  3, 9,17, 9,27, 9, 1,17,11   '  26
1370 DATA 8421,94A5,D6B5,94A5,F18C,FFFF,  3,11,13,11,23,11, 3,15,19   '  27
1380 DATA 4210,4752,4292,1146,0002,49D2,  5, 9,31,11,15,13, 1, 9,19   '  28
1390 DATA E85D,831C,BBCD,8359,BA83,FFFF,  7, 9,21, 9,29, 9, 3,17,13   '  29
1400 DATA 20F8,2A7C,3048,60DC,0001,6D24, 27, 9, 7,11,19, 9, 3,13,11   '  30
1410 REM ||||||||||||||||||[  CONGRATULATIONS !!!  ]||||||||||||||||||||||||||||
1420 WIDTH 40 :CGEN 1 :CLS 4 :L=13 :RESTORE 1570
1430 PRINT"  11t 11t11t 1111t 11111t11t11t"
1440 PRINT"  111t11t   11t 11t11t   11t11t"
1450 PRINT"  111111t11t11t     1111t 1t 1t"
1460 PRINT"  11t111t11t11t 11t11t"
1470 PRINT"  11t 11t11t 1111t 11111t11t11t↓"
1480 PRINT"        1111t 11t   11111t 111t 1111t"
1490 PRINT"       11t 11t11t   11t   11t 1t11t 1t"
1500 PRINT"       11t    11t   1111t 11111t1111t"
1510 PRINT"       11t 11t11t   11t   11t 1t11t 1t"
1520 PRINT"        1111t 11111t11111t11t 1t11t 1t"
1530 CGEN :PALET 0,0 :CONSOLE 13,11 :READ A$ :IF A$="END" THEN 1550
1540 FOR I=1 TO LEN(A$) :A1$=MID$(A$,I,1) :BEEP ABS(32<ASC(A1$)) :LOCATE I-1,L :
PRINT A1$; :CFLASH 1 :PRINT "■"; :CFLASH :PAUSE 1 :BEEP 0 :NEXT :PAUSE 15 :LOCAT
E I-1,L :PRINT " "; :L=L+2 :GOTO 1530
1550 PAUSE 100 :FOR I=0 TO 9 :LOCATE 0,23 :PRINT CHR$(14) :PAUSE 5 :NEXT :INIT
1560 FOR I=0 TO 4 :LOCATE 0,0 :PRINT CHR$(15) :PAUSE 1 :NEXT :PAUSE 30:GOTO 10
1570 DATA "     <<  Staff Introduction ! >>      "
1590 DATA "   > idea and main  ... by Masayuki.A"
1600 DATA "   > sub programing ... by Seizi   .N"
1610 DATA "   and many other people ..........."
1620 DATA "   Special Thanks and  ............."
1630 DATA "            See You Again !!!         ","END"
```


X1シリーズ

★ベーマガは，美しい写真と豊富な記事で楽しい。BASICやマシン語の講座も初心者にわかりやすくてよい。(東京都久留米市・高田　浩15才)……【編：どうもありがとう。みなさんのいろんな意見をお待ちしてます。】

X1シリーズ(CZ-8CB01/8FB01 V1.0)用

PENチャン

ペン



★I WAKAN

●物語り

元気なぺんちゃんは，ぺんぎんの消防士見習いです。今日は，ぺんぎん消防学校の卒業試験の日なんです。8段階の実施試験にチャレンジ！がんばれぺんちゃん！

●遊びかた

RUNさせるとPCGを定義してタイトル画面になり，各面の最少ステップが表示されます。はじめる試験を選んで入力すると試験開始です（9を入力すると練習面になります)。

移動キーは8246で，上下左右にぺんちゃんを移動させることができます。また，79でジャンプできます（ジャンプできないときは，「NO！」と表示されます)。

画面下に燃えている炎に氷を落としてすべて消すと試験終了です。氷を落とすには，氷の支えをはずさなければなりません。ぺんちゃんを支(ささ)えのところに行かせ，支えを手で押すようにしてスペース・キーを押すと，確認音とともに支えの色が赤くなります。あとはリターン・キーを押したときに支えが消え，氷がドドドと落ちます。何か所も支えを赤くして，まとめて落とすこともできます。

氷は，一つなら左右に押すことができます。また，進行方向の氷は，スペース・キーでくだくことができます。

ぺんちゃんを追いかけてくる炎は，さわっても平気ですが，通りぬけたりできないので，障害物となります（上に乗ることもできます)。また，氷で上からつぶすと，ステップが30引かれるので，どんどんつぶすのがコツです。ステップは，ぺんちゃんが何か動作をしたときに一つずつ増えます。

試験終了は，炎をすべて消したとき，ぺんちゃんが氷につぶされたとき，下の炎にふれたときです。炎をすべて消して，ステップが最小のとき，記録にのります。

●おわりに

はじめに，ステップに関係なく全面クリアできるかやってみましょう。

このゲームの最小ステップは，ある知りあいにやってもらった記録です。さて，記録をぬけるでしょうか。

タイトル画面のとき，Cキーを入力すると，最小ステップがクリアされますので，友達と競うときに便利でしょう。

2トリガーのジョイスティックでも遊べますよ。

最後にぺんちゃんから一言。「入力し終わったらセーブしましょう」。

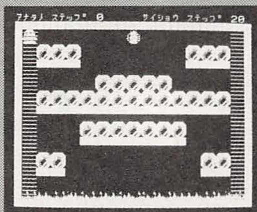
《第1表》変数表

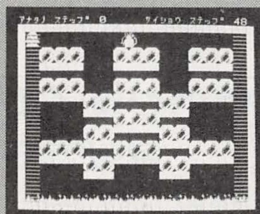
X，Y	ぺんちゃんの座標
XF，YF	炎の座標
ST	ステップ数
MEN	面数
K，K1	キー入力と方向
F，F1，F2	フラグ



▲《写真1》タイトル画面。氷で作った文字ですね

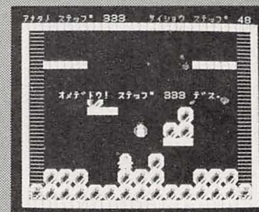
▼《写真2》1面，下で燃えている炎に氷を落として消すのだ





▲《写真3》4面です。支えをうまくはずすのもコツだぞ

▼《写真4》どうだ！このように炎をすべて消して面クリア



★♪もうはなさない，はなさない，はなさない，悲しい，影がき～れいで…!?（東京都文京区・元祖ハウ太郎13才）……【影：みんな，聞いた聞いた！編：う一ん。これはこうしてと。影：ねえ，一同：…。】

PENチャンのプログラム・リスト

```
10    '
20    '
30    '                      チャン. FOR     シリーズ. by IWAKAN
40    '
50     '■■■■■■ データー ヨム ナド  ■■■■■■
60 CLR:CLICK OFF:LIMIT &HF000:WIDTH 40:INIT:PRW(254):DEFINT A-Z:DIM M(81)
70 X(4)=-1:X(6)=1:Y(2)=1:Y(8)=-1:X(7)=-1:Y(7)=-2:X(9)=1:Y(9)=-2
80 IF PEEK(&HF101)=1 THEN 140
90 COLOR 6,1:LOCATE 12,10:PRINT "PCG テイギチュウ":GOSUB 1490
100 FOR C=&HF000 TO &HF0C0
110 READ A$:A=VAL("&H"+A$)
120 F=F+1:IF F=17 THEN F=0:F1=F1+1:IF A<>B THEN COLOR 7,0:WIDTH 80:PRINT "マチガッテ
マス.":KEY 0,"L."+STR$(5000+F1*10)+CHR$(13):BEEP:END:ELSE B=0:GOTO 110
130 POKE C,A:B=B+A:NEXT C
140 POKE&HF101,1:P$=HEXCHR$("000000FF000000FF")
150 M1$="V1605C3E#FG":M2$="V1605C207G0":M3$="V1606C2EGDFAEAB+C"
160 M4$="V1605C3E#FG+C":M5$="V1604C0DEFGCDEGA#B#AB+C"
170 M6$="05C5+C05C+C07C::03G5+GG+G":M7$="V1605C5E3GAGA+C9:05V1606E5C3GFEDE9"
180 FOR C=0 TO 9:CH(C)=10:NEXT C:CH(4)=14:CH(5)=22:CH(6)=18:CH(7)=14:CH(9)=18
190 RESTORE 1430:FOR C=1 TO 81 :READ A$:M(C)=VAL("&H"+A$):NEXT C
200 SOUND 12,20:SOUND 13,1:GOTO 1090
210    '■■■■■■ ショキセッテイ ナド   ■■■■■■
220 CLS:CGEN 1:CALL&HF0A0:GOSUB 840:X=5:Y=2:CH=0:XF=20:YF=2
230 CH=0:F1=0:F2=0:ST=0:SOUND 2,123:SOUND 3,4:SOUND 6,31
240 XS=X:YS=Y:C=10:GOSUB 940
250 CREV 1:A1$=SCRN$(0,10,39):LOCATE 9,10:A$=STR$(MEN)+"メン  サイショウ ステップ"+STR$(M(
MEN*9)):COLOR 5:GOSUB 730
260 TEMPO 500:PLAY"V1605E5ECCFFCCGAGAGAB+C9:V1603E5DCCFECCGFEFECEC9":TEMPO 800
270 COLOR 2:LOCATE 21,0:PRINT "サイショウ ステップ";:COLOR 6:PRINT M(MEN*9)
280 COLOR 4:LOCATE 4,0:PRINT "アナタノ ステップ  " :CGEN 1
290 COLOR 7:LOCATE 0,10:PRINT A1$
300    '■■■■■■      メイン       ■■■■■■
310 CALL&HF000:SOUND 7,29:SOUND 10,8:IF PEEK(&HF100)=0 THEN 1030
320 IF (ASC(SCRN$(X,Y,1))>33)+(ASC(SCRN$(X+1,Y,1))>33) THEN 960
330 GOSUB 760:K=STICK(0):XX=X:YY=Y:IF K=0 THEN K=STICK(1)
340 IF (STRIG(0)=-1)+(STRIG(1)=-1) THEN GOSUB 470
350 OUT&H1C00,14:IF (INKEY$(0)=CHR$(13))+(INP(&H1B00)<192) THEN GOSUB 710
360 IF K<>0 THEN K1=K:SOUND 13,1:SOUND 9,16:IF K=5 THEN 960
370 S1=INP(&H3050+X+Y*40):S2=INP(&H3051+X+Y*40):IF (S1=32)*(S2=32) THEN IF(X<>5)
*(X<>33)THEN K=2:ST=ST-1
380 IF (S1<5)+(S2<5) THEN 960
390 X=X+X(K):Y=Y+Y(K):IF Y<1 THEN Y=1
400 IF K=4 THEN IF SCRN$(X,Y,1)="B" THEN GOSUB 660
410 IF K=6 THEN IF SCRN$(X+1,Y,1)="A" THEN GOSUB 690
420 IF (XX<>X)+(YY<>Y) THEN F2=1:LOCATE XX,YY:PRINT " ←←↓ ":IF (SCRN$(X,Y,2)<>
"  ")+(SCRN$(X,Y+1,2)<>"  ") THEN X=XX:Y=YY:F1=1 ELSE ST=ST+1
430 C=CH(K):LOCATE X,Y:PRINT #0,CHR$(C);CHR$(C+1);:LOCATE X,Y+1:PRINT #0,CHR$(C+
2);CHR$(C+3):IF F1=0 THEN IF (K=7)+(K=9) THEN PLAY M4$:K1=0
440 IF F1=1 THEN F1=0:IF K>6 THEN A$=SCRN$(X,Y-1,2):CGEN 0:LOCATE X,Y-1:PRINT "N
o":BEEP:BEEP:BEEP:CGEN 1:LOCATE X,Y-1:PRINT A$:K1=0
450 CGEN 0:COLOR 6:LOCATE 14,0:PRINT ST;" ":COLOR 7:CGEN 1
460 GOTO 300
470    '■■■■■■ スペース キー ショリ ■■■■■■
480 IF (K1=4)*(SCRN$(X-1,Y  ,1)="B") THEN XS=X-2:YS=Y  :GOTO 560
490 IF (K1=6)*(SCRN$(X+2,Y  ,1)="A") THEN XS=X+2:YS=Y  :GOTO 560
500 IF (K1=8)*(SCRN$(X  ,Y-1,1)="C") THEN XS=X  :YS=Y-2:GOTO 560
510 IF (K1=2)*(SCRN$(X  ,Y+2,1)="A") THEN XS=X  :YS=Y+2:GOTO 560
520 FOR W=0 TO 1
530 IF (K1=4)*(SCRN$(X-1,Y+W,1)="^") THEN XS=X  :YS=Y+W:F=-1:GOTO 610
540 IF (K1=6)*(SCRN$(X+2,Y+W,1)="^") THEN XS=X+1:YS=Y+W:F=1 :GOTO 610
550 NEXT W:RETURN
560    '◆◆◆◆◆◆  キャラクターヲ ケス   ◆◆◆◆◆◆
570 MS$=M2$:C=65:ST=ST+1
580 FOR W=7 TO 0 STEP-1:COLOR W:GOSUB 940:PLAY MS$:NEXT W
590 COLOR 7:LOCATE XS,YS:PRINT " ←←↓ ";
600 RETURN
610    '◆◆◆◆◆◆  ササエ イロガエ    ◆◆◆◆◆◆
620 PLAY M1$:ST=ST+1
630 XS=XS+F:IF (XS<5)+(XS>34) THEN RETURN
640 IF SCRN$(XS,YS,1)="^" THEN LOCATE XS,YS:PRINT "R" ELSE RETURN
650 GOTO 630
660    '◆◆◆◆◆◆  コオリ ウゴカス    ◆◆◆◆◆◆
670 IF (SCRN$(X-2,Y,1)<>" ")+(SCRN$(X-2,Y+1,1)<>" ") THEN RETURN
680 LOCATE X,Y:PRINT " ←↓ ":LOCATE X-2,Y:PRINT "AB←←↓CD":RETURN
690 IF (SCRN$(X+3,Y,1)<>" ")+(SCRN$(X+3,Y+1,1)<>" ") THEN RETURN
700 LOCATE X+1,Y:PRINT " ←↓ ":LOCATE X+2,Y:PRINT "AB←←↓CD":RETURN
710    '◆◆◆◆◆◆   ササエ ケス     ◆◆◆◆◆◆
720 COLOR ,1:SOUND 7,63:PLAY M6$:CALL&HF088:ST=ST+1:COLOR ,0:RETURN
730    '◆◆◆◆◆◆  モジレツ プリント ◆◆◆◆◆◆
740 CGEN 0:FOR C=1 TO LEN(A$):PRINT MID$(A$,C,1);:PAUSE .5:NEXT C
750 CFLASH 0:CREV 0:RETURN
760    '■■■■■■     ヒノタマ       ■■■■■■
770 XXF=XF:YYF=YF:H=0:L=0:IF RND(1)>.8 THEN 800
780 IF CH=0 THEN IF X<XF THEN H=4 ELSE H=6
790 IF CH=1 THEN IF Y<YF THEN L=8 ELSE L=2
800 IF SCRN$(XF,YF-1,1)="C" THEN XS=XF:YS=YF:C=86:MS$=M5$:GOSUB 580:XF=RND(1)*26
+6:XF=X:YF=2:IF ST>29 THEN ST=ST-30:RETURN:ELSE ST=0:RETURN
810 XF=XF+X(H):YF=YF+Y(L):LOCATE XXF,YYF:PRINT "  ←←↓  ":IF (SCRN$(XF,YF,2)<>"
")+(SCRN$(XF,YF+1,2)<>"  ") THEN XF=XXF:YF=YYF
820 C=86+CH*4:LOCATE XF,YF:PRINT CHR$(C);CHR$(C+1);"←←↓";CHR$(C+2);CHR$(C+3):CH=
CH+1:IF CH=2 THEN CH=0
830 RETURN
840    '■■■■■■    ガメン カク      ■■■■■■
850 COLOR 7:LINE(4,1)-(35,24),"^",B:F=MEN*9-9
860 COLOR 2:FOR Y=16 TO 191 STEP 8:POSITION 40,Y:PATTERN -8,P$+P$:POSITION 264,Y
:PATTERN -8,P$+P$:NEXT Y:COLOR 7
870 FOR X=5 TO 34:LOCATE X,23:PRINT #0,CHR$(RND(1)*3+1):NEXT X
880 M1=82:FOR Y=2 TO 9:F=F+1
```

★**ベーマガことわざ辞典①**……影の仕事は休むに似たり。**意味**：影の仕事は，やっているのか，休んでいるのかわからない。(山口県下関市・**岡部寛志16才**)……【**影**：休み中にまで仕事をやっているといってほしいね。**一同**：……。】

```
890 FOR X=1 TO 8:IF MID$(BIN$(M(F)+256),X+1,1)="1" THEN GOSUB 910
900 NEXT X:NEXT Y:RETURN
910 XS=X*2+3:YS=Y*2:C=65:GOSUB 940
920 LOCATE XS,YS+2:PRINT "^^":XS=35-X*2:GOSUB 940:LOCATE XS,YS+2:PRINT "^^"
930 RETURN
940 LOCATE XS,YS  :PRINT #0,CHR$(C  );CHR$(C+1)
950 LOCATE XS,YS+1:PRINT #0,CHR$(C+2);CHR$(C+3):RETURN
960  '■■■■■■  ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ  ■■■■■■
970 COLOR ,2:C=22:XS=X:YS=Y:GOSUB 940:SOUND 7,60:SOUND 1,0:SOUND 3,0
980 FOR C=1 TO 230:SOUND 0,C:SOUND 2,C+20:SOUND 8,16:SOUND 9,16:SOUND 13,1
990 NEXT C:COLOR 5,0:MEN=0
1000 CGEN 0:CREV 1:A$="♥♥♥♥ GAME OVER ♥♥♥♥":LOCATE 10,10:GOSUB 730:TEMPO 300
1010 PLAY "V1604G7E7F5GAB+CBAGFEDC902G5C9:V1602C7G7C906+C5BAGFEDC903C5+C9"
1020 PAUSE 10:GOTO 1090
1030  '■■■■■■  ｸﾘｱｰ ｼﾀﾄｷ  ■■■■■■
1040 SOUND 7,63:TEMPO 280:IF ST>999 THEN COLOR 5:GOTO 1000
1050 PLAY"V1606F5C5F#AAGF7A5#AAGA9:V1605C5F7C5-F-AC7C5DC-AF9:V1603C9F9C9"
1060 COLOR 6:CFLASH 1:A$="ｵﾒﾃﾞﾄｳ! ｽﾃｯﾌﾟ"+STR$(ST)+" ﾃﾞｽ.":LOCATE 9,10
1070 GOSUB 730:IF ST<M(MEN*9) THEN CREV1:A$="♥♥♥ ｲﾏﾏﾃﾞﾉ ｻｲｼｮｳ ｽﾃｯﾌﾟﾃﾞｽ! ♥♥♥":LOC
ATE 5,13:COLOR 5:GOSUB 730:M(MEN*9)=ST
1080 PAUSE 40:GOTO 1090
1090  '■■■■■■  ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ  ■■■■■■
1100 CLS 4:CGEN 1:COLOR 7,0:TEMPO 200
1110 CALL&HF0A0:LOCATE 0,13:PRINT STRING$(40,CHR$(69)):LOCATE 0,0
1120 A$(0)="жжжж--жжжж-ж--жж"
1130 A$(1)="ж---ж-ж----жж--ж"
1140 A$(2)="жжжж--жжжж-ж-ж-ж"
1150 A$(3)="жж----жж---ж--жж"
1160 A$(4)="жж----жжжж-жж--ж"
1170 FOR Y=0 TO 4:FOR X=1 TO 16
1180 IF MID$(A$(Y),X,1)="ж" THEN LOCATE X*2,Y*2:PRINT "AB--↓CD";
1190 NEXT X:NEXT Y:CGEN 0:COLOR 5:PRINT " ﾁｬﾝ"
1200 COLOR 7:LOCATE 23,11:PRINT "BY IWAKAN":IF MEN=0 THEN 1230
1210 LOCATE 5,13:COLOR 5:PRINT MEN;"ﾒﾝ ────";:COLOR 4:PRINT " ｱﾅﾀﾉ ｽﾃｯﾌﾟ";
1220 COLOR 6::PRINT ST
1230 FOR MEN=1 TO 8
1240 LOCATE 5,MEN+14:COLOR7:PRINT MEN;"ﾒﾝ ────";:COLOR2:PRINT" ｻｲｼｮｳ ｽﾃｯﾌﾟ";
1250 COLOR 6:PRINT M(MEN*9):PAUSE 1
1260 NEXT MEN:COLOR 4:CFLASH 1:LOCATE 12,24:PRINT " HIT 1-8 KEY ";:CFLASH0
1270 K=STICK(0):IF K<>0 THEN MEN=K:PLAY M3$:FOR C=1 TO 10:CALL&HF000:NEXT C:PAUS
E 3:GOTO 210
1280 IF INKEY$(0)="C" THEN PLAY M7$:FOR C=1 TO 9:M(C*9)=999:NEXT C:GOTO 1230
1290 GOTO 1270
1300  '■■■■■■ ｷｶｲｺﾞ ﾃﾞｰﾀｰ  ■■■■■■                            SUM. ADR.
1310 DATA 3E,00,32,00,F1,21,78,33,E5,C1,ED,78,FE,05,D2,20, 72D:'F000 [火 ｳｺﾞｶｽ ]
1320 DATA F0,3C,FE,05,C2,19,F0,D6,04,ED,79,3E,01,32,00,F1, 79C:'F010
1330 DATA 00,23,3E,34,BC,D2,08,F0,21,C0,33,11,28,00,E5,E5, 632:'F020 [ｲﾜ ｵﾄｽ  ]
1340 DATA C1,ED,78,FE,21,D2,78,F0,03,ED,78,FE,21,D2,78,F0, A40:'F030
1350 DATA C5,E1,79,ED,52,E5,C1,ED,78,FE,43,C2,78,F0,C5,E1, B7A:'F040
1360 DATA 79,ED,52,E5,C1,3E,20,ED,79,03,ED,79,C5,E1,19,E5, 92F:'F050
1370 DATA C1,3E,42,ED,79,3D,0B,ED,79,C5,E1,19,E5,C1,3C,3C, 832:'F060
1380 DATA ED,79,3C,03,ED,79,00,00,E1,2B,3E,2F,BC,C8,C3,2E, 6F9:'F070
1390 DATA F0,00,00,00,00,00,00,00,21,00,30,E5,C1,ED,78,FE, 54A:'F080 [ｻｻｴ ｹｽ  ]
1400 DATA 52,C2,98,F0,3E,20,ED,79,23,3E,34,BC,C8,C3,8B,F0, 8B7:'F090
1410 DATA 21,28,20,E5,C1,3E,27,ED,79,23,3E,24,BC,C8,C3,A3, 749:'F0A0 [PCG ｷﾘｶｴ]
1420 DATA F0,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00, 0F0:'F0B0
1430  '■■■■■■ ｶﾞﾒﾝ ﾃﾞｰﾀｰ  ■■■■■■
1440 DATA 70,00,07,7F,00,0F,00,60,  14,7F,0F,18,78,00,00,00,78,  14:' 1,2 ﾒﾝ
1450 DATA 5F,1F,1F,1F,00,00,00,7C,  2C,73,00,73,0C,03,0C,73,0C,  30:' 3,4 ﾒﾝ
1460 DATA 76,36,36,36,36,70,0F,3F,  2C,5F,5F,5F,4F,67,73,79,F7,  2C:' 5,6 ﾒﾝ
1470 DATA 4C,33,03,05,0D,13,21,40,  51,2B,29,2B,6D,2B,20,03,03,  14:' 7,8 ﾒﾝ
1480 DATA 7F,7F,00,00,7F,00,00,7F, 3E7,00,00,00,00,00,00,00,00,  00:' ﾚﾝｼｭｳ ﾒﾝ
1490  '■■■■■■   PCG ﾃｲｷﾞ   ■■■■■■
1500 DEFCHR$(  1)=HEXCHR$("000000000000000000002030307AFFDFB7000000003072FFFF")
1510 DEFCHR$(  2)=HEXCHR$("00000000000000000020601002A7F7DF6D0020000002A3F7FF")
1520 DEFCHR$(  3)=HEXCHR$("000000000000000000020020617BFFFDB6E0000000216BFFFFF")
1530 DEFCHR$(  4)=HEXCHR$("0000000000000000000040602000297EDDB0004020000297FF")
1540 DEFCHR$( 10)=HEXCHR$("070F1F3D3D38303F000606040407 0F000006060404070F00")
1550 DEFCHR$( 12)=HEXCHR$("7FFFFF3F3F7F7F00000000000000001E0103070F0F0F0F1E")
1560 DEFCHR$( 18)=HEXCHR$("070F1F3F3F3F3F3F000000000000000000000000000000000")
1570 DEFCHR$( 19)=HEXCHR$("F0F8FCF4F4FCFCFC0018181012030000001818101203000 4")
1580 DEFCHR$( 20)=HEXCHR$("3F3F3F3F3FFF7F000000000000000001E000000000000001E")
1590 DEFCHR$( 21)=HEXCHR$("FEFFFFFCFCFCFC0000000000000000780C00003C3C3C3C78")
1600 DEFCHR$( 22)=HEXCHR$("1E93135F180030FF1E12121E1F7F0F001E92125E1F7C0F03")
1610 DEFCHR$( 24)=HEXCHR$("7F3F3F3F3F797100000000000000060E0E070F0F0F0F0F0E0E")
1620 DEFCHR$( 65)=HEXCHR$("1F3F7FFFFFFFEFDFA001C3C7870200001F3F7FFFFEFEFCF0")
1630 DEFCHR$( 66)=HEXCHR$("F8FCFEFF7EAE5F1E000000000000000000F80C0E0F0F0F0F0D")
1640 DEFCHR$( 67)=HEXCHR$("F4E8F0E8F06D371E00000000000000000E0808080804 1271F")
1650 DEFCHR$( 68)=HEXCHR$("0F1F376FCE9C3888000000000000000000D193161C3860CF8")
1660 DEFCHR$( 82)=HEXCHR$("7E7E7E7E7E7E7E7EFFFFFFFFFFFFFFFF0000000000000000")
1670 DEFCHR$( 86)=HEXCHR$("000000000000000000814120B172F478F000000002050205")
1680 DEFCHR$( 87)=HEXCHR$("0020001008000201A0A090D8D8E4E2F1000000808 0C040A0")
1690 DEFCHR$( 88)=HEXCHR$("000000A00028050A9FBFBFBF5F2F170F0F1F1E1B0F060000")
1700 DEFCHR$( 89)=HEXCHR$("00090009021448B0F9F9F9F9FAF4E8F0F0B0F0F0B0600000")
1710 DEFCHR$( 90)=HEXCHR$("0000000000000000004010B0F1F2F4F4F000001060D060107")
1720 DEFCHR$( 91)=HEXCHR$("000000000000840144000C0E0F0E8E4F4000080804 04080E0")
1730 DEFCHR$( 92)=HEXCHR$("00400020080D02005F5F5F2F1F0F07000B0F0D070600000 0")
1740 DEFCHR$( 93)=HEXCHR$("00140014205 0A000F4F4F4F4E8F0E00060E0A0E04000000 0")
1750 DEFCHR$( 94)=HEXCHR$("F8F3E7CFDFFFFFFFC0C0C0C0C0C0C0C0FCFCFCFCFCFCFCFC")
1760 DEFCHR$( 11)=MIRROR$(MID$(CGPAT$( 10),9,24))
1770 DEFCHR$( 13)=MIRROR$(MID$(CGPAT$( 12),9,24))
1780 DEFCHR$( 14)=MIRROR$(MID$(CGPAT$( 19),9,24))
1790 DEFCHR$( 15)=MIRROR$(MID$(CGPAT$( 18),9,24))
1800 DEFCHR$( 16)=MIRROR$(MID$(CGPAT$( 21),9,24))
1810 DEFCHR$( 17)=MIRROR$(MID$(CGPAT$( 20),9,24))
1820 DEFCHR$( 23)=MIRROR$(MID$(CGPAT$( 22),9,24))
1830 DEFCHR$( 25)=MIRROR$(MID$(CGPAT$( 24),9,24))
1840 DEFCHR$( 32)=STRING$(24,CHR$(0)):DEFCHR$( 69)=STRING$(24,CHR$(0)):RETURN
1850  '■■ RUN ﾉ ﾏｴﾆ SAVE ｼﾏｼｮｳ ■■
```

★ＯＦのはがきを書いていると，ふと気がついた。「今後のグレードアップ」のらんに「その他　ＦＤＤ」と１年間書き続けたことを…。つぎの瞬間，なぜかむなしくなった。（長崎県時津町・ＥＩＪＩ14才）……【編：ふー。】

PB-100/110用
バクテリア倶楽部（くらぶ）

おお！ぴいび♡



NO STORIES

ここはとっても遠い星。私の名前はありません。動くことさえできません。頭の上にはえている，1本の触手（しょくしゅ）だけが頼りです。やってきましたバクテリア。触手を使って倒すのだ。失敗すればハイ，サヨーナラ♡

DO YOUR BEST

中心部のあなた（＞＜）めがけてバクテリア（＄）がウヨウヨでてくるので，4で左，6で右に触手をだして戦ってください。

失敗すると，即，爆発します！が，これでムズイと言ってる君はまだまだサッカリン（知らないヤツは親に聞け！）なのだ。

バクテリアはそこまであまくはない。左右からじわじわと狭くなっていくのでR（なんのことかはやっていたらわかる！）。

ちなみにバクテリアには増殖期があって，狭くなる前ぶれとしてバクテリアが大量発生します。それから，触手の攻撃範囲は左右ともに1マスです。

APPENDIX

ハイスコアの付いているゲームがよくありますが，このゲームにもやっぱり付いています。でも，それじゃあ，ハイスコアの取れない人がかわいそう。

そこで，私はゲームに平均点（アベレージ）が表示されるようにしたのであった。これなら平均より上の半分の人が喜べる！私にとってこんな嬉しいことはない！（残りの半分のヤツは知らない！）。

さて，プログラムですが，メイン（50～90行）はいじらないほうがいいと思います。何せ複雑なので……。



▲《写真1》バクテリアがせまってくる。触手をだしてホラ！



▲《写真2》く，苦しい～。左右からじわじわ狭くなってきた

バクテリア倶楽部のプログラム・リスト

```
P0
 10 MODE 4:S=0:M=4:
    A$=" ":B$="$":C
    $=A$:D$=A$:R=0
 20 PRINT "HIGH";H;
    : GOSUB #9
 30 J=3:$="
          ": IF R=0 T
    HEN 50
 40 FOR I=0 TO R-1:
     PRINT CSRI;"■"
    ; CSR11-I;"■";:
     NEXT I
 50 F= RAN#*J:$=A$(
    F)+ MID(1,4-R)+
    "><"+ MID(9-R,4
    -R)+A$(F+1)
 60 PRINT CSRR;$;:W
    $= MID(5-R,1):Z
    $= MID(8-R,1)
 70 K$= KEY: IF K$≠
    "4"; IF K$≠"6"
    THEN 90
 80 E= VAL(K$)*1.2:
     PRINT CSRE;"-"
    ;:S$(E)=" "
 90 IF W$≠Z$ THEN 1
    30
100 S=S+10: IF FRAC
    (S/200=0;J=2
110 IF FRAC(S/400≠0
     THEN 50
115 J=3: IF R≥3 THE
    N 50
120 PRINT CSRR;"■";
     CSR11-R;"■";:R
    =R+1:$= MID(2,1
    2-R*2): GOTO 50
130 PRINT CSR0;"---
    ---------";: FO
    R I=0 TO 9
140 PRINT CSR5;"++"
    ; CSR5;"xx";: N
    EXT I
150 M=M+1: IF M<7;
    MODE M: GOTO 30
160 PRINT : PRINT "
    SCORE";S;: IF S
    >H;H=S: PRINT "
    *";
180 GOSUB #9:T=T+S:
    X=X+1: PRINT "A
    VERAGE"; RND(T/
    X,-2);: GOSUB #
    9
190 STOP : GOTO 10

P9
 10 FOR I=0 TO 99:
    NEXT I: PRINT :
     RETURN
```

《第1表》変数表

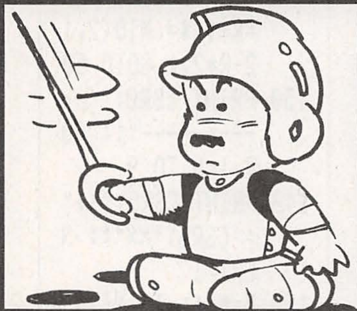
A＄	バクテリアのデータ
B＄	
C＄	
D＄	
E	触手表示位置
F	乱数
H	ハイスコア
I	ループ
J	増殖期判断
R	プレイ・フィールドの広さ
S	スコア
T	アベレージ決定用
W＄	死亡判定（左）
X	アベレージ決定用
Z＄	死亡判定（右）
＄	スクロール・データ

★いやー，ベーマガって焼くとうまいもんだなあ。今度はサシミにしようかな。影さん，一緒にどう？（東京都世田谷区・V-MAX SHUN14才）……【影：カラシじょう油がいいんだなー。編：今月も裏表紙が切れてたのは…。】

PB-100/110＋増設RAM用

Dragon Dragon（ドラゴン ドラゴン）

山田　憲男



■まず，はじめに

このゲームはドラゴンバスターのPB版です。受験中に作ったものを改造してみたものです。ヒマな人はぜひ打ち込んでみてください。

■ゲーム・ストーリー！

「君の目的は8匹のドラゴンを倒すことだ。そして，はじめ君は硬度1の剣と循を持っていて，体力は128ある。これがなくなると，当然君は死ぬ。せまりくる敵をすべて破壊していってくれ。では，健闘を祈る」。

■操作方法

4と6で左右に移動。8で立って，2ですわります。また，Zで剣をふりXでファイヤー・ボールを投げます。

敵によって倒しかたがちがいますので第1表を見てください。

Dragon Dragonのプログラム・リスト

```
P0
  10 PRINT " D.Buster][":A$="o":B$="Ω":E$=" ":F$="_":G$="/"
  30 H$="_":I$="-":S=0:R=1:N=1:V=128:M=V:K=1:T=1:GOSUB #1: GOSUB #2

P1
   5 IF R=9: PRINT "]♦♦♦♦♦♦♦HAPPY♦♦END!♦♦♦♦♦♦♦:Sc.";S: END
  10 PRINT : PRINT "Round";R:L=1:V=M:N=N+1:$="<<[O-÷=≠"
  25 PRINT "F.B.";N; CSR8; MID(T,1);"Ω"; MID(K+4,1)
  30 PRINT CSR4;"Go!";: GOSUB #8: RETURN

P2
  10 C$="ψ":D$="←":Z=0
  20 $="        ":Y=1: FOR O=0 TO 80: IF KEY="Z"; GOSUB 150
  30 GOSUB #4:X=2: IF V<0;V=0
  70 PRINT CSR10;" "; CSR8;V;: PRINT CSR0;"["; MID(1,7);"]";
  90 IF MID(2,1)≠E$; J=R+3: GOSUB #5
 100 PRINT CSR2;A$(Y);
 120 J= INT( RAN#*(10-R): IF J≧2;J=2
 140 $= MID(2,6)+C$(J): NEXT O: GOTO #3
 150 PRINT CSR3;F$(Y);: GOSUB #9
 155 IF MID(3,1)≠C$(SGN(Y));V=V-1: RETURN
 160 PRINT CSR4;"*";: GOSUB #9
 170 $= MID(1,2)+E$+MID(4,4):S=S+10: RETURN

P3
  10 PRINT : PRINT "Room";L;: GOSUB #8:C$=".":D$="'"
  20 Y=1:X=1:U=0:Z=1:$="  ππ- oo_cc) =mm>":W=10+L*5+R*5
  30 IF L=4;W=100+R*10
  40 IF W≦0; GOTO 180
  50 PRINT CSR0;"[    "; MID(L*4,4);"]";
  60 PRINT CSR5;C$(U);: PRINT CSRX;A$(Y);: GOSUB #4
  90 IF V≦30; PRINT CSR11;"↓";
 100 J= INT( RAN#*9: IF J≠0 THEN 110
 105 FOR O=4 TO 1 STEP -1: PRINT CSRO;H$(U);: GOSUB #9: NEXT O
 107 IF Y=U;J=7+R: GOSUB #5
 110 IF J≧7;U=0
 120 IF J≧5; IF J≦6;U=1
 160 IF X>4;J=20: GOSUB #5
 170 GOTO 40
 180 FOR O=0 TO 40: PRINT CSR5;"♦♦♦♦♦";: PRINT CSR5;"xxxxx";: NEXT O
 200 IF L=4;R=R+1:S=S+3000+V*10: GOSUB #1: GOTO #2
 210 PRINT :L=L+1:S=S+500:J= INT( RAN#*6
 220 IF J=0; PRINT "F.B.":N=N+1
 230 IF J=1; PRINT "muc.":M=M+8
 240 IF J=2; PRINT "pot.":V=V+20: IF V>M;V=M
 250 IF J≧3; PRINT "Nothing"
 270 IF FRAC(V/(5*(5-L))≠0; GOTO #2
 280 IF Y=U; IF K<4; K=K+1: PRINT "sword";K
 290 IF U≠Y; IF T<4; T=T+1: PRINT "shield";T
 300 GOTO #2

P4
  10 IF KEY="X"; IF N>0 THEN 100
  20 IF KEY="Z"; IF Z=1 THEN 210
  30 IF KEY="8";Y=1
  40 IF KEY="2";Y=0
  50 IF KEY="6"; IF X<6;X=X+1
  60 IF KEY="4"; IF X>1;X=X-1
  70 RETURN
 100 N=N-1: IF Z=1 THEN 150
 110 FOR P=3 TO 7: PRINT CSRP;"・";: NEXT P
 120 FOR P=3 TO 7: IF MID(P,1)≠E$; PRINT CSRP;"*";:S=S+10
 130 NEXT P: GOSUB #9:$="       ": RETURN
 150 FOR P=X+1 TO 9: PRINT CSRP;"・";: NEXT P
 160 PRINT CSR5;"■■■■■";: GOSUB #9: W=W-20: RETURN
 210 PRINT CSRX+1:F$(Y);: GOSUB #9
 260 IF X=3; IF Y=U THEN 280
 270 V=V-1: RETURN
 280 PRINT CSRX+2;"*";: GOSUB #9:W=W-4-K: RETURN

P5
  10 PRINT CSRX;"■";:V=V-J+T: GOSUB #9
  20 IF V>0; RETURN
  30 FOR P=0 TO 50: PRINT CSRX-1;"ooo";: PRINT CSRX-1;"***";: NEXT P
  50 PRINT "*Game*Over*:Sc.";S

P8
  10 FOR Q=0 TO 200: NEXT Q: RETURN

P9
  10 FOR Q=0 TO 5: NEXT Q: RETURN
```



《写真1》敵が現れた。それ！剣をふって倒すんだ！



《写真2》見よ！　このファイヤー・ボールの威力を！

［通路］　[Ω／　W←] 128

（左右に動けない）　自分　剣　敵　体力

《第1図》通路の画面

［ルーム］ [Ω　　' ○○−] ↓

自分　敵　自分の体力が30以下のときつく

《第2図》ルームの画面

《第1表》敵の倒しかた

出現場所	キャラクター（体力）	名称	剣をふって倒す		回数	ファイヤー・ボール
通路	←　（×）	火の玉	立って剣をふる	すべて自分の2キャラ前で	1回で破壊	画面上すべての敵を破壊
	W　（×）	ヘビ	すわって剣をふる			
ルーム1	，ππ−　（20〜？）	ファフネル	敵の首の位置に自分のY座標をあわせて，剣をふる。		数回で破壊	1個につき20の体力を減らすことができる
ルーム2	，○○　（25〜？）	ファフネルmkII				
ルーム3	，cc)　（30〜？）	ファフネルmkIII				
ルーム4	，ﾓmm>　（110〜？）	ドラゴン			数10回	

※ルーム1〜3の敵は倒したとき，それぞれ自分の体力がある数の倍数だと剣か盾がでます。

※また運がいいとつぎのようなアイテムがでます。

- ●pot.（ポーション）→ 体力が20増える（範囲以上にはならない）。
- ●mus.（マッシュ・ルーム）→ 体力の範囲が8増える。
- ●F. B.（ファイヤー・ボール）→ ファイヤー・ボールが1増える（ROUNDクリアしたときも増える）。
- ●Nothing → 何もないよ！

★8月号から，ベーマガを買いはじめました。パソコンは持っていないけど，これからも読み続けるつもりです。夢はOFの常連になること。よろしく！（愛知県東海市・パソコンがほしい男12才）……【編：こちらこそ。】

PC-1245/51用

ドラゴンアタッカー

綾部　鉄之介



物　語

「てぇへんだ！ となり町のお姫様が，こんなでっけえ竜にさらわれたぞ！」。

このうわさはまわりの町にあっというまにひろまりました。

そこで立ちあがったのが，ある1人の勇敢(ゆうかん)な少年であった。

遊びかた

このゲームはAとBにわかれています。Aはドラゴンのところへ行く場面で，Bは実際にドラゴンと戦う場面です。

まずゲームAでは，右からスライムが上中下と，3段階に飛んでくるので，9で上，6で中，3で下に剣をついて，うまくスライムをやっつけてください。スライムをやっつけるには1マス間が必要です。

こうしてスライムをやっつけると，1マス前に進みます。もしスライムとぶつかったら，1マス後にさがってしまいます。左はしにあるガイコツにもどされたらゲーム・オーバーです。そして，右はしにある〝∩〟までいくとゲームBに進みます。

Bでは，4と6で左右移動しますので，右にいるドラゴンのところまでいってください。勝手に剣をだし，ドラゴンをやっつけ，姫を助けだします。

しかし，ドラゴンは火をはきます。火をはいたら，すかさずスタート地点にもどってください。火にさわってしまったり，ガイコツのところまで行きすぎたりしたら，ゲーム・オーバーです。

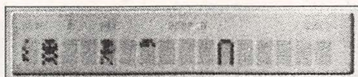
言い忘れましたが，スタートは DEF A です。

ドラゴンアタッカーのプログラム・リスト

```
  1:"A"X=&F814,D=1,S=0,Y
    =&F82D
  2:PAUSE "DRAGON ATTACK
    ER": WAIT 0: PRINT "
    ": CALL 4576: POKE &
    F805,86,45,47,45,86:
    POKE &F832,126,1,1,1
    ,126
  3:G= RND 3:Y=&F82D: ON
    G GOSUB 901,900,902
  4:CALL 4576: POKE X,10
    4,31,43,72,0,0,0,0,0
    ,0
  5:POKE Y,J,K,L,M,N
  6:C=0:V=( VAL INKEY$ )
    /3: IF V<>0 IF V=
    INT V ON V GOSUB 905
    ,903,904:C=1
  7:IF C=0 THEN 13
  8:POKE X,O,P,Q,T,U
  9:IF D=1 POKE X+5,8,28
    ,8,8,8
 10:IF D=2 POKE X+5,2,7,
    2,2,2
 11:IF D=3 POKE X+5,32,1
    12,32,32,32
 12:IF D=G AND X+10=Y
    POKE X,0,0,0,0,0,0,0
    ,0,0,0:X=X+5: GOTO 4
    0
 13:POKE Y,0,0,0,0,0
 14:IF X+5=Y CALL &6F5C:
    CALL 4576:X=X-5,Y=&F
    832: POKE X+5,0,0,0,
    0,0: IF X=&F805 THEN
    70
 15:Y=Y-5: GOTO 4
 40:S=S+1: CALL &6F40:
    CALL 4576: IF X=&F82
    8 THEN 50
 41:GOTO 3
 50:CALL &6F40: FOR I=0
    TO 2: POKE X+I*5,104
    ,31,43,72,0: POKE X+
    I*5,0,0,0,0,0: NEXT
    I
 51:PAUSE "NICE!!": GOTO
    100
 70:FOR I=0 TO 5: POKE X
    ,83,85,39,85,83:
    CALL &6F40: POKE X,8
    6,45,47,45,86: CALL
    &6F31: NEXT I
 71:PAUSE "GAME OVER":
    PAUSE "SCORE:";S:
    END
100:X=&F80A,F=0: PRINT "
    "
101:CALL 4576: POKE &F80
    5,86,45,47,45,86:
    POKE &F81E,6,7,8,80,
    80,60,62,62,62,94,92
    ,16,32,34,28
102:POKE &F832,32,51,127
    ,52,32
103:POKE X,104,31,43,72,
    0: CALL &6F40: CALL
    4576: POKE X,0,0,0,0
    ,0
104:IF F<>0 POKE F,1,2,1
    ,2,2: CALL &6F31:
    CALL 4576: POKE F,0,
    0,0,0,0
105:IF INKEY$ ="4" LET X
    =X-5: IF X=&F805
    POKE X+5,0,0,0,0,0:
    GOTO 70
106:IF INKEY$ ="6" LET X
    =X+5: IF X=&F819
    GOTO 130
107:IF F<>0 LET F=F-5:
    IF X=F GOTO 70
108:IF RND 3=1 AND F=0
    LET F=&F819
109:IF F=&F80F LET F=0
110:GOTO 103
130:POKE X,72,52,15,27,1
    04,8,28,8,8,8
131:FOR I=0 TO 2: POKE &
    F81E+I*5,48,64,48,64
    ,48: NEXT I
132:FOR I=0 TO 3: POKE X
    +I*5,104,31,107,0,0:
    POKE X+I*5,0,0,0:
    NEXT I: POKE &F828,1
    04,31,43,72,0
133:POKE &F82D,6,13,30,1
    5,6
134:FOR I=0 TO 5: CALL &
    6F40: CALL &6F31:
    NEXT I
135:PAUSE "BONUS 100":S=
    S+100: PRINT ""
136:X=&F814,Y=&F82D:
    GOTO 2
900:J=2,K=3,L=3,M=1,N=2:
    RETURN
901:J=8,K=12,L=12,M=4,N=
    8: RETURN
902:J=64,K=96,L=96,M=32,
    N=64: RETURN
903:O=72,P=52,Q=15,T=27,
    U=104,D=1: RETURN
904:O=9,P=18,Q=15,T=19,U
    =4,D=2: RETURN
905:O=76,P=80,Q=60,T=44,
    U=80,D=3: RETURN
```

つけたし

ＰＣ－1251の人はプログラム中のＣＡＬＬ＆６Ｆ31をＣＡＬＬ＆６ＦＦＣ，ＣＡＬＬ＆６Ｆ40をＣＡＬＬ＆70Ｂ０に直してください。



《写真１》スライムが上中下と飛んでくる。それ剣をつけ！



《写真２》これがゲームＢ。ドラゴンの火に気をつけて姫を助けろ！

★オレは林間学校のとき，ガイドさんからこういう話を聞いた。「白樺(しらかば)の木に自分の名前と好きな人の名前をほると恋がみのる」。(埼玉県春日部市・プロジェクトＫ子14才)……【影：駅のトイレじゃだめなのか？】

PC-1500用

イモムシ IMOMUSHI ハンター HUNTER

依田　哲彦



遊びかた

このゲームは，イモ虫を殺して逃げるというゲームです。まず，RUNさせると奇妙な音が鳴り，タイトルが表示されます。それから残り人数が表示され，ゲーム・スタートです。

最初は人とイモ虫とスプレー（殺中剤）が表示されます。このときはイモ虫につかまらないように逃げて，スプレーを取ってください。スプレーを取るとイモ虫はシャクトリ虫のようなかっこうになって逃げます。

今度は，イモ虫を追ってイモ虫のすぐとなりで[5]ボタンを押してやっつけてください。また勢いあまってイモ虫に重なると２人死んだことになります。

イモ虫をやっつけると，怨霊（おんりょう）が襲ってきます。あなたは怨霊から逃げながらキーを取って，現れたドアのところへ行き，ドアを開けて（[5]を押す）つぎの階へ行きます。

なお，左右の移動は[4][6]です。

また，スプレー，キー，ドアは必要に応じてでてきます。またイモ虫はもちろんですが，スプレー，キーも動き回ります（ドアは動かない）。

★　★　★

IMOMUSHI HUNTERのプログラム・リスト

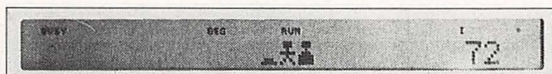
```
  10:DIM K$(2)*10,K
     S$(2)*10,C$(10
     )*26:RANDOM
  20:FOR I=1TO 10:
     BEEP 1,150,5:
     BEEP 1,200,10:
     NEXT I
  30:WAIT 200:PRINT
     "   * IMOMUSHI
      HUNTER *"
  90:F=1,N=6
 100:K=0,H=0,KS=RND
     20:T=99
 105:MX=RND 10,KX=
     RND 10+10
 110:K$(0)="4060606
     040"
 120:K$(1)="4060206
     040"
 130:K$(2)="1C383F3
     C18"
 140:KS$(0)="707B7F
     7B70"
 150:KS$(2)="705F75
     0100"
 160:BEEP 3:WAIT 0:
     CLS
 170:CURSOR 0:PRINT
     F;"F ";:FOR I=
     1TO N:GPRINT "
     482B1F2B4800";
     :NEXT I
 180:WAIT 100:PRINT
     :CLS
 200:WAIT 0:R=RND 1
     0:QX=KX
 210:IF R<4LET RR=0
     :GOTO 230
 220:RR=1
 230:IF KX<MXTHEN 2
     60
 240:IF K<>1LET KX=
     KX-RR:GOTO 280
 250:KX=KX+RR:GOTO
     280
 260:IF K<>1LET KX=
     KX+RR:GOTO 280
 270:KX=KX-RR
 280:IF KX<0OR KX>2
     0LET KX=RND 21
     -1:IF MX=KX
     THEN 280
 285:CURSOR QX:
     PRINT " "
 290:CURSOR KX:
     GPRINT K$(K)
 300:R=RND 3-1:QX=K
     S:IF QX>25LET
     QX=25
 310:KS=KS+R-1
 330:IF KS<0OR KS>2
     0LET KS=RND 21
     -1
 340:IF K=1OR (K=2
     AND H=1)LET KS
     =30
 345:IF K=0OR (K=2
     AND H=0)CURSOR
     QX:PRINT " ":
     CURSOR KS:
     GPRINT KS$(K)
 347:IF K=2AND H=1
     CURSOR DX:
     GPRINT "7F7979
     697F"
 350:QX=MX
 355:IF INKEY$ ="4"
     LET MX=MX-1
 360:IF INKEY$ ="6"
     LET MX=MX+1
 370:IF MX<0LET MX=
     20
 380:IF MX>20LET MX
     =0
 385:CURSOR QX:
     PRINT " "
 387:CURSOR MX:
     GPRINT "482B1F
     2B48"
 390:IF INKEY$ ="5"
     THEN 410
 400:GOTO 430
 410:IF K=2AND H=1
     AND MX=DXTHEN
     "DMF"
 420:IF K=1AND (MX=
     KX-1OR MX=KX+1
     )THEN "CMF"
 430:IF T<0THEN 440
 435:IF MX<>KXTHEN
     500
 440:IF K=1LET N=N-
     2
 450:IF K<>1LET N=N
     -1
 460:CURSOR MX:
     GPRINT "32141F
     1432"
 470:FOR I=1TO 5:
     BEEP 1,10,10:
     BEEP 1,50,20:
     NEXT I:WAIT 30
     :PRINT
 480:IF N<1THEN "BM
     F"
 490:GOTO 100
 500:IF KS<>MXTHEN
     540
 510:IF K=0LET K=1:
     BEEP 2,60,20
 520:IF K=2LET H=1,
     DX=RND 21-1,KS
     =30:BEEP 1,50,
     10:BEEP 1,20,2
     0
 540:CURSOR 22:
     PRINT USING "#
     ##";T
 550:T=T-1:GOTO 200
 650:"DMF":C$(0)="5
     03850404040606
     060707070"
 660:C$(1)="0000006
     85C68606060707
     070"
 670:C$(2)="0000004
     04040746E74707
     070"
 680:C$(3)="0000004
     040406060607A7
     77A"
 685:BEEP 2:WAIT 10
     :PRINT
 690:CLS :CURSOR 15
     :GPRINT C$(0)
 700:BEEP 1,100,50:
     BEEP 2,100,28:
     BEEP 2,100,58:
     BEEP 1,100,200
 710:FOR I=1TO 3:
     WAIT 40:CURSOR
     15:GPRINT C$(I
     ):NEXT I
 720:F=F+1:GOTO 100
 730:"CMF":K=2:C$(0
     )="4060206040"
     ,C$(1)="006020
     6040",C$(2)="0
     020206040"
 740:C$(3)="0000206
     040",C$(4)="00
     00004040",C$(5
     )="0000000040"
     :C$(6)="000000
     0000"
 750:WAIT 0:FOR I=0
     TO 6:CURSOR KX
     :GPRINT C$(I):
     BEEP 1,1,1:
     NEXT I
 760:WAIT 40:PRINT
     :WAIT 0
 770:KX=RND 21-1:IF
     KX=MXTHEN 770
 780:BEEP 1,222,150
     :CURSOR KX:
     GPRINT "0060"
 790:BEEP 1,194,150
     :CURSOR KX:
     GPRINT "006018
     18"
 800:BEEP 1,186,150
     :CURSOR KX:
     GPRINT "02671F
     1F02"
 805:BEEP 1,164,400
 810:GOTO 200
 820:"BMF":CLS :FOR
     I=0TO 200STEP
     10
 830:BEEP 1,I,10:
     NEXT I
 840:WAIT 30:PRINT
     "GAME OVER
      ";F;"F ";:
     GPRINT "020102
     255505020102"
 850:BEEP 3,255,100
     :WAIT :PRINT
1000:BEEP 1,50,10
      :BEEP 1,20,2
      0
```

プログラムについて

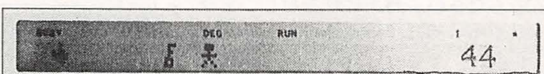
人は端のほうへ行くと，反対側へワープするようになってます。

またイモ虫，スプレー，キーは端へ行くとランダムで適当なところにとびます。気にくわない人は自分で改造してください。

人数を増やしたりする場合は，90行のN＝6を，タイムを変える人は100行のT＝99を変えてください。タイムを変えた場合540行のＵＳＩＮＧ"＃…も変えてください。



《写真１》スプレーを取って.イモ虫をやっつけるんだ！



《写真２》すると怨霊が追ってくる。キーを取って逃げるんだ!!

★僕は知っている。影さんの父の名を…。その名も，Dr.Dだ。どうだ！だって，影は光がないとできないだろう。（北海道室蘭市・田辺顕一12才）……【Dr.D：ワシャこんな子は知らんぞ。影：お父さん！Dr.D：知らん！】

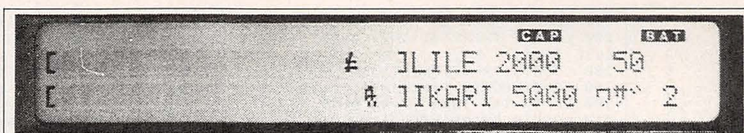
PC-2001用

北斗の謙一郎

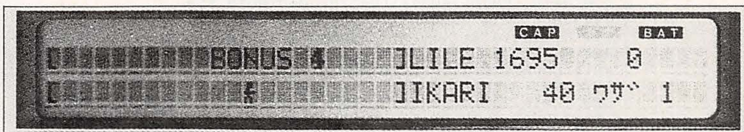
（ほくと　けんいちろう）

ミンキーモモ

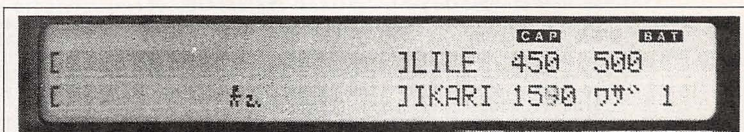




《写真1》コンボーツカイとの闘い。アターッ！　飛びげりだ！



《写真2》相手をやっつけるとボーナスが…。スペース・キーで止める



《写真3》スネークとの闘い。ビック・ベレーまではまだまだ

プロローグ

謙一郎君は北斗七車拳の継承者（けいしょうしゃ）になるため，8人の武芸者とボスであるビック・ベレーと戦うことになったのです。

操作方法

タイトルがでたあと，[1]キーを連打してください。これで自分のＬＩＦＥを決めるわけです。さあ，まずはコンボーツカイとの死闘がはじまる。

[1][3]で左右に，[2]でケリ，[4]で技を選び(第1表)，[6]で技を使います（3と5の技以外は敵のとなりで)。[5]で飛びげり。[8]はＰＡＵＳＥ（一時停止）で，もう一度押すと解除です。

また，相手を倒すと，ボーナスです。スペース･キーで止めてください。

それから

技を使うには，技×300のＩＫＡＲＩが必要です。戦闘中はダメージを受けると50，戦いに勝ったあと数字がでるのでスペース・キーを押して，でた数×50と面数×100がＩＫＡＲＩとＬＩＦＥに加算されます。

《第1表》謙ちゃんの技

1	50のダメージをあたえる
2	技が決まったら[1]を連打してください。最高200のダメージをあたえます
3	画面の上を飛んで行きます。
4	敵の大技であたえられるダメージが50になる
5	自分のＬＩＦＥを100回復します
6	敵が飛びげりしかできなくなる
7	500のダメージをあたえます。
8	3秒で敵を殺します

おわび

ＢＥＥＰ文ではゲームの進行が，おそくなるため86年4月号の縣　俊介さんのマシン語を使わせてもらいました。どうもすいませんでした。

北斗の謙一郎のプログラム・リスト

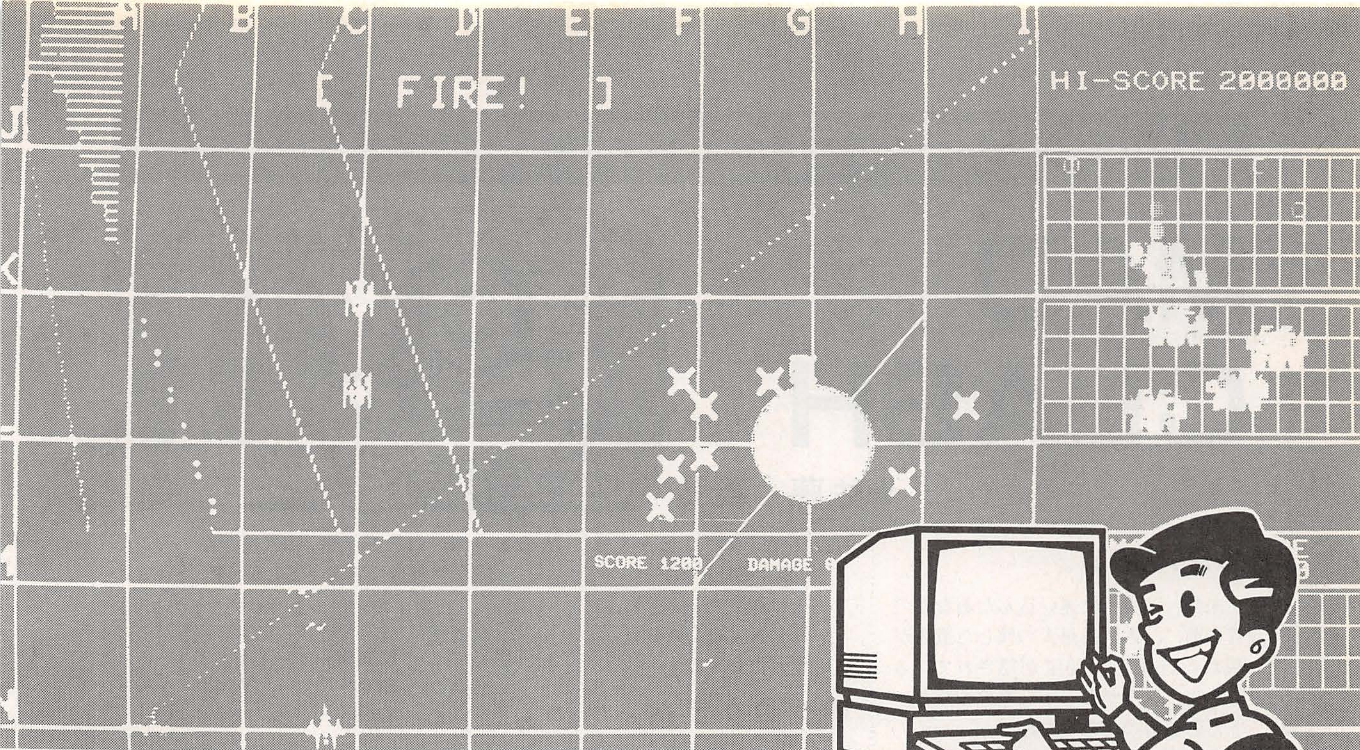
```
10 CONSOLE 0,0,0:PRINT"      ﾐﾝｷｰﾓﾓ = N.YOSHIMOTO "
20 CLEAR 100,&HF7FF:DEFUSR=&HF800:FOR I=0 TO 11:READ A$:POKE &HF800+I,VAL("&H"+A
$):NEXT
30 DATA 2B,1A,6B,00,70,2F,01,00,44,A9,0C,08
40 PRINT"     [1] KEY ｦ ﾚﾝﾀﾞ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ !!                    PUSH [RETURN] KEY !!":X=
41:TX=59:W=1:R=1:LOCATE 15:PRINT"LIFE="L;:GOTO 570
50 R=1:RO=0:L=0:IK=0:FOR I=1 TO 400:IF INKEY$="1" THEN L=L+5:IK=L*2:LOCATE 15:PR
INT"LIFE="L;:NEXT ELSE NEXT
60 FOR I=0 TO 19:READ A$:POKE &HFCAE+I,VAL("&H"+A$):NEXT
70 READ N$:PRINT CHR$(12);" ROUND"R"ﾀｲｾﾝｱｲﾃ "N$;:LOCATE 50:PRINT"PUSH [RETURN] K
EY"
80 FOR I=0 TO 19+RO:READ A$:POKE &HFCC2+I,VAL("&H"+A$):NEXT:READ WW,TL,M1,M2:P=0
:FORI=1TO2:LOCATE0+P:PRINT"[";:LOCATE21+P:PRINT"]";:P=40:NEXT
90 LOCATE 22:PRINTUSING"LIFE #### #### ";L;TL;:LOCATE 62:PRINTUSING"IKARI #### ﾜ
ｻﾞ # ";IK;W;
100 X=41:XT=19:TX=59:TM=1:MT=0:TT=40
110 ON F GOTO 140,120:LOCATE X:PRINT CHR$(&HE0);:ON VAL(INKEY$) GOTO 120,130,150
,160,180,200,250,220:GOTO 250
120 F=0:LOCATE X:PRINT" ";:X=X+(X>41):LOCATE X:PRINT CHR$(&HE0);:GOTO 250
130 LOCATE X:PRINT CHR$(&HE1);:A=USR(20):IF X+1=TX AND FF<>1 THEN N=10:GOTO 470
ELSE 250
140 LOCATE X-XX:PRINT" ";:F=0
150 LOCATE X:PRINT" ";:X=X-(X<TX-1):LOCATE X:PRINT CHR$(&HE0);:GOTO 250
160 IF 300*(W+1)=<IK THEN W=W+1:IF W>8 THEN W=1 ELSE 170 ELSE W=1
170 LOCATE 62:PRINTUSING"IKARI #### ﾜｻﾞ #";IK;W;:GOTO 110
180 IF X+1=TX THEN XX=40 ELSE XX=39
190 LOCATE X:PRINT" ";:LOCATE X-XX:PRINT CHR$(&HE2);:A=USR(31):F=1:IF X-XX+1=TX-
TT AND FF=1 OR X-XX+1=XT AND FF=2 THEN N=50:GOTO470 ELSE 250
200 IF IK>299 THEN LOCATE X:PRINT CHR$(&HE3);:A=USR(10):A=USR(31):A=USR(10):IF X
+1=TXANDFF<>1 THEN 340
210 IF W=3 OR W=5 THEN 340 ELSE W=1:GOTO 170
220 A=USR(10):A=USR(9):A=USR(8):A=USR(7)
230 LOCATE 5:PRINT"*** PAUSE ***";:GOSUB240:LOCATE 5:PRINT"                ";:GOSUB
240:GOTO 230
240 FORI=0TO100:NEXT:IF INKEY$="8" THEN LOCATE 5:PRINT "                ";:GOTO 250
 ELSE RETURN
250 ON FF GOTO 280,590,110:ON INT(RND(1)*(6+MT))+TM GOTO 260,260,290,300,270,320
:GOTO 110
```

★僕の友人に，次美(つぐみ)という名の人がいる。だからベーマガではじめて，つぐ美さんを見たとき，大変びっくりしてしまいました。(宮城県黒川郡・**青木　康15才**)……【**影**：その友人は男？**つぐ美**：ハンサムでしょ。】

```
260 LOCATE TX:PRINT" ";:TX=TX-(TX<60):LOCATE TX:PRINT CHR$(&HE4);:GOTO 110
270 LOCATE TX:PRINT CHR$(&HE5);:A=USR(20):IF TX-1=X AND F<>1 THEN M=M1:GOTO 550
ELSE 110
280 LOCATE TX-TT:PRINT" ";
290 FF=0:LOCATE TX:PRINT" ";:TX=TX+(TX>X+1):LOCATE TX:PRINT CHR$(&HE4);:GOTO 110
300 IF TX-1=X THEN TT=40 ELSE TT=41
310 LOCATE TX:PRINT" ";:LOCATE TX-TT:PRINT CHR$(&HE6);:A=USR(31):FF=1:IF TX-TT-1
=X-XXANDF=1 THEN M=M2:GOTO550 ELSE 110
320 LOCATE TX:PRINT CHR$(&HE7);:A=USR(15):A=USR(20):A=USR(15):IF TX-1=XANDF<>1 T
HEN GOTO 330 ELSE 110 ELSE 110
330 O=INT(RND(1)*WW)+1:F=2:M=50*O:GOTO 550
340 ON W GOTO 350,360,370,390,400,410,420,430
350 KI=300:AT$="! -ｲﾔ":TA$="ｳﾌﾞｯ !!":GOSUB440:N=50:GOTO 470
360 N=0:KI=600:AT$="! -ﾀｱ":TA$="ｳﾎﾞｯ !!":GOSUB440:FORI=1TO50:IF INKEY$="1"THEN N
=N+4:LOCATE X:PRINTCHR$(&HE3);:A=USR(20):NEXT:GOTO470 ELSE LOCATEX:PRINTCHR$(&HE
0);:NEXT:GOTO470
370 IK=IK-900:W=1:N=0:LOCATE 62:PRINTUSING"IKARI #### ﾜｻﾞ # ";IK;W;:IF FF=2 THEN
 P=XT ELSE P=TX-TT
380 LOCATEX:PRINT" ";:LOCATEX-40:PRINTCHR$(&HE2);:A=USR(10):FOR I=X-40 TO P-2:LO
CATE I:PRINT" ";CHR$(&HE2);:A=USR(10):NEXT:LOCATE I:PRINT"  ";:IF FF=2 OR FF=1 T
HEN X=I+40:TX=X+1:N=200:GOTO 470 ELSE 250
390 N=0:KI=1200:AT$="! ｯﾀｱ":TA$="ｱﾀﾞﾓｽﾃ":GOSUB440:WW=1:GOTO 470
400 N=0:W=1:IK=IK-1500:L=L+1000:LOCATE 62:PRINTUSING"IKARI #### ﾜｻﾞ # ";IK;W;:GO
TO 470
410 N=0:KI=1800:AT$="! -ｬﾘﾄ":TA$="ﾊﾟｧｰ ":GOSUB440:MT=-2:GOTO 470
420 KI=2100:AT$="! ｵｯﾄ":TA$="ｼｱﾜｾ ?":GOSUB440:N=500:GOTO 470
430 KI=IK:AT$="! ﾀﾀﾀｱ":TA$="ﾋﾃﾞﾌﾞ":GOSUB440:FORI=1TO3:LOCATE 10:PRINT4-I;:BEEP32
,3:NEXT:LOCATE TX:PRINT"*";:GOTO 490
440 LOCATE 1:PRINT AT$;:FOR I=1TO18-LEN(AT$) STEP 2:LOCATE I:PRINT"  ";AT$;:BEEP
 32,1:NEXT
450 LOCATE 18-LEN(TA$):PRINT TA$;:FOR I=18-LEN(TA$)TO 1 STEP -2:LOCATE I:PRINT T
A$;"  ";:BEEP 32,1:NEXT:LOCATE 1:PRINT"                  ";
460 W=1:IK=IK-KI:LOCATE 62:PRINTUSING"IKARI #### ﾜｻﾞ # ";IK;W;:RETURN
470 TL=TL-N:LOCATE 22:PRINTUSING"LILE #### #### ";L;TL;:A=USR(10):IF TL<=0 THEN
490 ELSE 250
480 IK=IK-KI:TL=TL-N:LOCATE 22:PRINTUSING"LILE #### #### ";L;TL;:A=USR(10):IF TL
<=0 THEN 490 ELSE 250
490 IF F=1 THEN LOCATE X-XX:PRINT"  ";:IF XX=39 THEN TX=TX-1
500 L=L+100*R:R=R+1:LOCATE X:PRINT CHR$(&HE0);CHR$(&HE4);:A=USR(200):A=USR(150):
A=USR(100):A=USR(50)
510 IF FF=2 THEN 530 ELSE A$="X*+-_. ":FOR I=1 TO 7:LOCATE TX:PRINTMID$(A$,I,1);
:BEEP32,3:NEXT
520 C=INT(RND(1)*10)+1:LOCATE 10:PRINT"BONUS"C;:IF INKEY$=" " THEN BEEP20,1:IK=I
K+C*50:GOTO 540 ELSE 520
530 FORI=1TO10:LOCATE XT:PRINT"X";:LOCATE TX:PRINT"*";:BEEP32,1:LOCATE XT:PRINT"
*";:LOCATE TX:PRINT"X";:BEEP32,1:NEXT
540 IF R=9 THEN FF=2:RO=10:GOTO 70 ELSE IF R=10 THEN 660 ELSE FF=0:GOTO 70
550 Y=0:IK=IK+50:L=L-M:LOCATE 22:PRINTUSING"LILE #### #### ";L;TL;:A=USR(10):IF
L<=0 THEN 560 ELSE 170
560 A$="*+*+*+-_. ":FORI=1TO10:LOCATEX:PRINTMID$(A$,I,1);:BEEP32,1:NEXT:LOCATE10
:PRINT"GAME OVER";:END
570 FOR I=0 TO 50:A$=INKEY$:IF CHR$(26)=A$ THEN R=1:L=2000:IK=5000:GOTO 60 ELSE
NEXT
580 BEEP 31,1:BEEP 31,1:BEEP 31,1:GOTO 50
590 ON INT(RND(1)*4)+1 GOTO 600,610,620,630
600 LOCATE XT:PRINT" ";:LOCATE TX:PRINT" ";:TX=TX+(X+1<TX):XT=XT+(X-39<XT):GOTO
650
610 LOCATE XT:PRINT" ";:LOCATE TX:PRINT" ";:TX=TX-(59>TX):XT=XT-(19>XT):GOTO 650
620 LOCATEXT:PRINTCHR$(&HE7);CHR$(&HE6);:LOCATETX:PRINT " ";CHR$(&HE5);:A=USR(10
):IF XT-1=X-XXANDF=1 THEN M=200:Y=1:GOTO 640 ELSE 640
630 LOCATE XT:PRINT " ";CHR$(&HE4);:LOCATE TX:PRINT CHR$(&HE9);CHR$(&HE8);:A=USR
(10):IF TX-1=X AND F<>1 THEN M=100:Y=1
640 LOCATEXT+1:PRINT" ";:LOCATETX+1:PRINT" ";:LOCATEXT:PRINTCHR$(&HE4);:LOCATETX
:PRINTCHR$(&HE5);:IF Y=1 THEN 550 ELSE 110
650 LOCATE XT:PRINT CHR$(&HE4);:LOCATE TX:PRINT CHR$(&HE5);:GOTO 110
660 PRINTCHR$(12);:LOCATE 11:PRINT"<< THE END >>";:LOCATE 50:PRINT"SEA YOU AGAIN
 !!":END
690 REM *** ｼｭｼﾞﾝｺｳ ***
700 DATA 68,1F,6B,08,00,68,1F,1B,18,10,6C,7F,2B,28,20,00,6C,1F,6B,08
710 REM *** ﾃｷ ｷｬﾗ ***
720 DATA *** ｺﾝﾎﾞｰ･ﾂｶｲ ***
730 DATA 00,1E,6B,1F,68,10,1E,1B,1F,68,20,3E,2B,7F,6C,08,08,6B,1F,68,1,100,5,10
740 DATA ***   ｲﾓ･ｲﾓ    ***
750 DATA 30,58,48,50,60,30,58,48,50,60,3C,22,16,0C,00,30,58,48,50,60,1,200,10,20
760 DATA ***  ｵﾉ･ﾂｶｲ    ***
770 DATA 06,1E,6B,1F,68,46,3E,2B,1F,68,26,3E,2B,7F,68,18,18,6B,1F,68,2,200,50,10
780 DATA ***     ｽﾈｰｸ    ***
790 DATA 00,68,58,20,40,08,78,40,20,40,08,18,20,40,40,68,58,40,20,40,2,500,50,20
0
800 DATA ***  Mr. ｷｯｸ  ***
810 DATA 00,08,6B,1F,68,40,28,2B,1F,68,10,18,1B,1F,68,10,18,1B,1F,6C,3,500,25,50

820 DATA ***     ｽﾗｲﾑ     ***
830 DATA 70,78,78,78,70,70,78,78,78,70,70,78,78,78,70,70,78,78,78,70,1,1000,2,5
840 DATA ***   ｺﾞｰｽﾄ    ***
850 DATA 14,3F,7F,54,20,20,54,7F,3F,14,20,54,7F,3F,14,14,3F,7F,54,20,4,1000,100,
5
860 DATA ***ｽｰﾊﾟｰ ｲﾓ･ｲﾓ***
870 DATA 30,5C,48,50,60,30,5C,48,50,60,20,70,68,44,3C,30,5C,48,50,60,5,1000,25,5
00
880 DATA *** ﾋﾞｯｸ ﾍﾞﾚｰ ***
890 DATA 19,27,7F,10,60,7C,02,03,0C,70,11,17,7F,10,60,00,00,00,10,10,02,02,03,0C
,70,00,02,02,02,02,0,1500,0,0,0
```

★いつだったろう，海水パンツの下にふつうのパンツをはいて泳いだのは…。（和歌山県海草郡・**黒川道之14才**）
……**【影：私なんか，小学校の水泳の時間，海パンを忘れたため，ふつうのパンツでムリヤリ泳がされた。】**



BM特選 ランダムコーナー

本コーナーは，特選プログラム・コーナーで紹介できなかったパソコンのソフト，ちょっと長めのソフト，オールマシン語のソフトを，選んで掲載しています。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストをキーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

また，〝CHECKER FLAG〞というコーナーがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムについて批評を加えています。口が悪い人なので，かなりキツイこともいっていますが，自分でプログラムを作ったり，これから作ろうとしている人には役立つでしょう。

なお，このコーナーに，自分の作ったプログラムを投稿しようと考えている人は以下のようなきまりを守って投稿してください。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業（学校名）・学年・電話番号（連絡のつく時間も）を原稿に必ず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめの原稿用紙3枚～5枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ（変数表，フローチャートなども必ずつける），⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイスなどを書きます。Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，モード（N66ベーシック等，ページ数も書いてください），Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。原稿用紙は，なるべく横書きのものを使ってください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐために必ずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

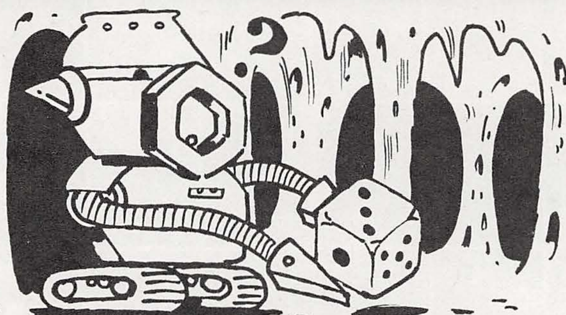
あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」係

※封筒のウラ側にも，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

APPLEⅡ・Ⅱe/コモドール64/MAXMACHINE/ぴゅう太/JX/RX-78/SMC-777/JR-800/PC-8201/FX-750Pなどの機種は，このコーナーで月がわり掲載していきますので，どしどしご応募ください。

SMC-777用

マッド
MAD
クラッシュ
CLASH



★佐藤　義弘

●STORY

未知らぬ場所に迷い込んだあなたの目の前に，古代異星人の残した遺跡が現れた。中には秘宝が隠されているらしく，取りかたを示した絵やロボットらしきものがあった。

危険を十分しょうちしながら，あなたは，あえて未知なる場所へとのり込んでいった……。

●遊びかた

カーソル・キーでロボットを操り，宝の箱を集めてください。ただし箱からでる1～5の数字と，ロボットの数が同じでないと取ることはできません。

そしてロボットの数字は，プラスやマイナスの敵に当たることによって変えることができますが，1～5の範囲を越えたり，×印の敵に当たるとこわれてしまいます。

●入力方法

①リスト1を打ち込む
②RUN⏎ エラーがでたら直し，またRUN⏎
③MCLEAR，&HE4FF⏎
④リスト2を打ち込む
⑤SAVE"CLASH"，&HE500，&HE7FF⏎

あとは遊びたいときに，
RUN "CLASH"⏎
とすればOKです。

●プログラム

追いかけルーチンをマシン語にしたので，敵は結構追いかけてきますが，あまりしつこいとむずかしくなってしまうので，当たったかどうかの判定をゆるくしてあります。

これがいやな人は，ロボットが移動するときも当たったかどうかを調べるようにしてください。

参考にしたもの

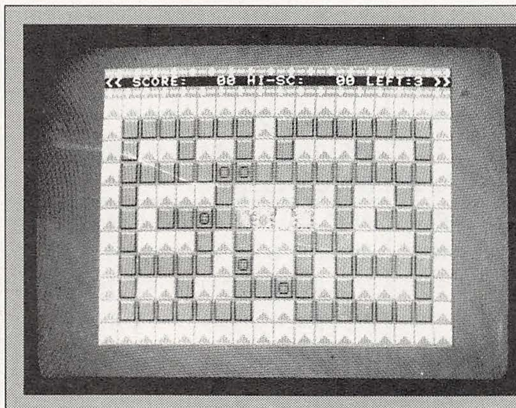
○'84年4月号「牛乳屋さんゲーム」
○'85年7月号「SLEEP STAR」

《第1表》アドレス・マップ，ワーク・エリア

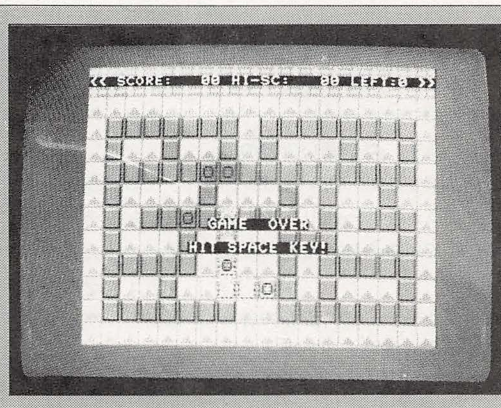
E500～	PUTルーチン
E569～	敵移動ルーチン
E689～	キャラクター・コードの読みとり
E6B0～	フィールド表示
E6FE，F～	ロボットの座標
E700～	㊀モンスター
E704～	㊉モンスター
E708～	⊗モンスター
E70C～	フィールド・データ



編：きれいな画面ですね。
Dr.D：もともとSMC-777は，グラフィックが得意なのだが，マシン語データを使っているので，早く，リストもシンプルだ。
編：動きも，速くておもしろいのですが，これも，マシン語データをうまく活用しているからですね。
Dr.D：そのとおりだ。この手のゲームは，スピードが遅いと，つまらなくなってしまう。その点このゲームは，はなやかででき のいいゲームだ。SMC-777は，今でこそランダム・コーナーだがまだまだ他のパソコンには負けない実力を持っているゾ。



◀《写真1》自機の数字と同じサイコロを返すんだ。



◀《写真2》自機が3機やられるとゲーム・オーバー

★私は「良薬は口に苦し」と言うことわざを信じて，甘い薬に，いちいち塩を入れて苦くして飲んだ，なさけないやつです。(和歌山県海南市・宮井将之14才)……【影：私もリポビタンのかくし味として塩を入れているぞ。】

《リスト1》MAD-CLASHのマシン語リスト

```
10 WIPE:CURSOR OFF :DEF INT A-Z:DEF FNH(A$)=VAL("&H"+A$)
20 D=&HE500:L=100:M=20:N=12:GOSUB 50
30 D=&HE70C:L=320:M= 5:N= 9:GOSUB 50 :END
40 ' -------------------------------------------
50 FOR I=0 TO M:S=0:FOR J=1 TO N:READ A$:A=FNH(LEFT$(A$,2))
60 B=FNH(RIGHT$(A$,2)):POKE D,A:POKE D+1,B:D=D+2:S=S+A+B
70 NEXT :READ A:IF S<>A THEN PRINT "ERROR in ";I*10+L:STOP
80 NEXT :RETURN
90 ' ----------- MACHINE LANGUAGE -------------
100 DATA 7E87,8787,6F26,80EB,7EC6,1587,876F,2640,290A,3C01,4001,093D, 2118
110 DATA 20FC,CD24,E501,A080,09EB,09EB,0E08,0608,C543,4AED,7845,4CED, 2644
120 DATA 7913,23C1,10F2,7901,F80F,09EB,09EB,4F0D,20E4,C9E1,7723,7223, 2580
130 DATA 73ED,4BFE,E6EB,A73E,00ED,4220,0E47,2100,00D6,0228,0487,C603, 2424
140 DATA 8677,783C,424B,1B18,9822,57E5,1A32,50E5,26E7,8787,6F22,9BE5, 2580
150 DATA 2356,235E,237E,A720,0536,012B,18C3,D93A,50E5,2100,E701,0003, 1784
160 DATA B920,0523,2323,1817,C508,1100,0001,0103,1ABE,2801,0C13,2310,  940
170 DATA F70D,2001,7108,C123,0C10,DDD9,7A4B,3CCD,94E6,AF57,CDAA,E601, 2816
180 DATA F8FF,CDA7,E601,A400,CDA7,E601,C0FE,CDA7,E67A,08ED,5B9B,E5D5, 3976
190 DATA 1342,4B03,2E00,CD05,E5E1,E54E,2356,235E,2AFE,E67C,9267,7D93, 2601
200 DATA 6F08,FE01,2006,1D3E,02C3,43E5,FE02,2006,1C3E,01C3,43E5,FE04, 2130
210 DATA 2006,153E,08C3,43E5,FE08,2006,143E,04C3,43E5,FE07,280F,FE0B, 2078
220 DATA 281B,FE0D,2827,FE0E,2832,9118,C5CB,5120,3BCB,7C20,D5CB,5920, 2408
230 DATA 333E,0318,EDCB,5920,2B25,F214,E6CB,5120,233E,0318,DDCB,4120, 2234
240 DATA 2ACB,7D20,A1CB,4920,223D,18CE,CB49,201B,2DF2,00E6,CB41,2013, 2367
250 DATA 3E0C,18BE,7D87,3886,208E,ED5F,CB47,CAF6,E518,857C,8738,8B20, 2838
260 DATA 93ED,5FCB,4728,8318,8BEB,0A4F,7ECD,94E6,ED78,12C9,8787,C654, 3248
270 DATA 6F26,0079,3C01,A000,093D,20FC,454C,C909,454C,ED40,B8CB,12C9, 2252
280 DATA 7E11,0CE7,8747,8787,8780,835F,D921,3083,D90E,09CD,D0E6,D901, 2881
290 DATA C000,09D9,0D20,F4C9,CDD3,E606,081A,13D9,1100,8087,300C,454C, 2315
300 DATA CBB9,CB39,CB18,ED59,1E48,08CD,1AE5,0811,687F,19D9,10E1,C900, 2711
310 ' ------------- FIELD DATA ----------------
320 DATA 0420,75AE,1188,DFFB,9FF9,2184,6DB6,6DB6,0C30, 2169 :' DEMO
330 DATA 0100,6D76,0000,7BAD,4028,758E,05A0,6C2E,0180, 1335 :' Round 1
340 DATA 0000,7BDE,0180,6DB6,0000,6DB6,0180,7BDE,0000, 1530 :' Round 2
350 DATA 0100,745E,4540,555A,5002,5568,154A,745A,0100, 1092 :' Round 3
360 DATA 0000,6DF6,4002,17B8,700E,1BE8,4002,6FB6,0000, 1372 :' Round 4
370 DATA 03C0,581A,13C8,518A,4422,718E,1DB8,500A,07E0, 1638 :' Round 5
380 ' ----- ===== --- === End === --- ===== -----
```

《リスト2》MAD-CLASHのメインプログラム・リスト

```
10 ' ================================================
20 ' <    MAD - Clash                For SMC-777/C    >
30 ' <      SAVE "CLASH.BAS" , &HE500 , &HE7FF        >
40 ' ================================================
50 GOTO 420
60 ' ----------      Start       -------------------------
70 RO=1:SC=0:U=5:LE=3
80 GOSUB 400:FOR I=5 TO 22:PRINT (4,I)SPACE$(32);:NEXT
90 _FIELD(RO):G=U:CCOLOR 0:FOR I=1 TO G
100 A=IRND(15)+1:B=IRND(8)+1:_VPEEK(C,A,B):IF C<>32 THEN 100
110 PRINT (A*2+2,B*2+3)"ｹｺｻｼ";:NEXT
120 RESTORE 870:LV=3:CCOLOR 7,3:PRINT (34,1)LE;
130 FOR I=&HE6FE TO &HE70B:READ A:POKE I,A:NEXT
140 IF DEMO THEN 690 ELSE X=9:Y=5:_VPUT(6,X,Y):CCOLOR ,0
150 ' ----------       Main       -------------------------
160 FOR I=0 TO 1:K=PADDLE:IF K MOD 2=0 THEN 190
170 H=X+(K=7)-(K=3):V=Y+(K=1)-(K=5):_VPEEK(C,H,V)
180 IF C THEN _VPUT(0,X,Y):X=H:Y=V:POKE XP,X:POKE YP,Y
190 _VPUT(LV+3,X,Y):_VPEEK(C,X,Y):IF C<>179+LV THEN 220
200 SOUND"CDEFG":SC=SC+1:GOSUB 400:G=G-1
210 PRINT (X*2+2,Y*2+3)S$;:IF G=0 THEN 370 ELSE 240
220 IF C=185 THEN SOUND"df":CPLOT(X*2+2,Y*2+3),180+IRND(4),5
230 '     ------        Enemy       ------
240 _MOVE(LV,I):IF LV=0 OR LV=6 THEN 280
250 NEXT
260 _MOVE(I ,I):IF I<>0 THEN 160
270 ' ----------        Out        -------------------------
280 SOUND"AGFEFEDCDC":PAUSE 5:IF LE=0 THEN 320
290 FOR I=0 TO 2:H=PEEK(&HE701+I*4):V=PEEK(&HE702+I*4)
300 _VPUT(0,H,V):NEXT :LE=LE-1:GOTO 120
310 ' ----------     Game  Over    -------------------------
320 CCOLOR 7,3:PRINT (15,14)"GAME  OVER";
330 IF SC>HS THEN HS=SC:PRINT (23,1)USING "####";HS
340 PRINT (13,16)"HIT SPACE KEY!";:I=0:WHILE SHOT=0
350 _MOVE(LV,I):I=COND(I=2,0,I+1):WEND :GOTO 70
360 ' ----------       Clear       -------------------------
370 PLAY"L12GDEFcGFEDGFEDCDC":PAUSE 5:SC=SC+20
380 RO=COND(RO=MAX,1,RO+1):U=COND(U=25,15,U+1):GOTO 80
390 ' ---------- Print Score     -------------------------
400 CCOLOR 7,3:PRINT (11,1)USING "####";SC;:CCOLOR ,0:RETURN
410 ' ----------    Initialize    -------------------------
420 WIPE:CURSOR OFF :DEF INT A-Z:CONSOLE 40,,,0
430 ACLEAR ,,3,3:GCOLOR ,9,12:GCLEAR:DIM A%(64),B%(3)
440 FOR I=0 TO 24:PRINT (2,I)SPACE$(36);:NEXT
450 PRINT (8,10)" Please wait a minute. "
460 FOR I=177 TO 188:READ A$:DEF FONT I,A$:NEXT
470 FOR I=  0 TO  57:READ A$:A%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
480 FOR I=  0 TO   3:READ A$:B%(I)=VAL("&H"+A$):NEXT
490 FOR I=  1 TO   3:READ C,R,G,B:DEF PALETTE C,R,G,B:NEXT
500 VPUT=&HE500:MOVE=&HE569:VPEEK=&HE689:FIELD=&HE6B0
510 YP=&HE6FE:XP=YP+1:MAX=5:SOUND"S1L8"
520 ' ---------- Draw Character -------------------------
530 D$="C2R13C8D13IC0L12C8U13":DRAW "S1Z0m1,1[D$]r48(2[D$]r16)r64"
540 DRAW "C11BF13,13C10W-6,-6LW-6,6rP10,-11u13C6W6,6RW6,-61P6,-1
550 GPUT(65,1)-(71,15),A%(0),,8:GPUT(48,0)-(55,15),A%(26),,8
560 A=1:B=2:FOR I=48 TO 64 STEP 16:C=I+15:FOR J=0 TO 15:FOR K=0 TO 7
570 GPLOT(C-K,J),GPOINT(I+K,J):NEXT :NEXT :GGET(I,0)-(C,15),A%(0)
580 FOR J=A TO B:GPUT(J*16,0)-(J*16+15,15),A%(0):NEXT :A=5:B=8:NEXT
590 AD=5512:FOR I=20 TO 132 STEP 16:FOR J=5 TO 12:A=VINP(AD)
600 FOR K=I TO I+7:IF A>127 THEN GPLOT(K,J),4:A=A-128
610 A=A+A:NEXT :AD=AD+1:NEXT :NEXT :S$="  "
620 FOR Y=0 TO 10 STEP 10:FOR X=0 TO 17:GOSUB 670:NEXT :NEXT
630 FOR X=0 TO 17 STEP 17:FOR Y=1 TO  9:GOSUB 670:NEXT :NEXT
640 CCOLOR 6,3:PRINT (2,0)STRING$(18,"ｱｲ");(2,2)STRING$(18,"ｲｱ");
650 CCOLOR 7  :PRINT (2,1)"<< SCORE:   00 HI-SC:   00 LEFT:3 >>";
660 DEMO=1:RO=0:GOTO 80
670 CPLOT(X*2+2,Y*2+3),0:_VPUT(9,X,Y):RETURN
680 ' ----------    Draw Title     -------------------------
690 T$="MAD"   :X1=100:Y1= 90:GOSUB 710
700 T$="CLASH":X1= 52:Y1=138:GOSUB 710:DEMO=0:GOTO 340
710 FOR I=1 TO LEN(T$):P=4096+ASC(MID$(T$,I,1))*8:Y=Y1
720 BOXF(X1-3,Y-2)-(X1+26,Y+28),5,4:FOR J=1 TO 7:X=X1:D=VINP(P)*2
730 FOR K=1 TO 6:IF D>127 THEN GPUT(X,Y)-(X+3,Y+3),B%(0):D=D-128
740 D=D+D:X=X+4:NEXT :P=P+1:Y=Y+4:NEXT :X1=X1+48:NEXT :RETURN
750 ' ---------- Character Data -------------------------
760 DATA 0000007E7E000000,0018187E7E181800,0042241818244200,001838181818183C
770 DATA 007E46067E60627E,007E46061E06467E,00606064647E0C0C,007E60607E06467E
780 DATA 000000007080A08,00000000E0105010,080A080700000000,105010E000000000
790 DATA 8888,8EEE,03E8,E803,733E,CE87,CCC3,3CE8,8CCC,C3CE,F7CC,733E,EF77
800 DATA 7733,3EF7,7773,33EF,F777,733E,EF77,7733,3EF7,7773,E887,77EE,8887
810 DATA 8888,8B8B,88B8,88B8,B8BB,B8B8,8B88,ABB8,B8B8,AAAB,B888,CCAA,AB8B
820 DATA CCCA,A8B8,CCCC,A88B,CCCC,A888,CCCC,A8B8,CCCC,AB8B,CCCA,B888,CCAA
830 DATA B8B8,AAAB,8B88,8B88,B8B8,B8B8,B666,BB6B,BABB,AAAB
840 ' ---------- Palette Data  -------------------------
850 DATA 3,13,13,13,  5,4,14,14,  14,10,10,10
860 ' ---------- Initial Data  -------------------------
870 DATA  5,9,  2,1,2,1,  1,16,8,1,  1,1,8,1
880 '  --------       End       -------
```

★おーい。9月号92ページの河合君。小学2年のとき，南小から北小へ転校した清水だよ。なつかしいなあ～。これを読んだら，ＴＥＬしてくれ／（岐阜県高山市・**清水康裕13才**）……**【影：ＯＦは伝言板じゃないぞーっと。】**

ザ・ビデオゲーム・ミュージック・プログラム

ツインビー ©コナミ

X1シリーズ用

(turbo BASIC以外。ただし，NEW BASICは，NEW ON ↵ を実行してください。)

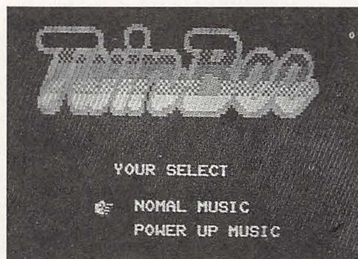
by 西川 信一

みなさん，いかがお過しでしょうか。キミのVGMは今日も元気に鳴りひびいていることでしょう。

ところで，残念ながら今月はYK－2先生のプログラムはお休みです。現在，みなさんからの要望の強い，あのむずかしい漢字4文字のVGMプログラムを作成中であります。次号では紹介できそうですのでお楽しみに…。

というわけで，VGMプログラムの投稿もかなり多くなってきたということで，優秀作品を紹介したいと思います。今月は，西川信一君のX1用ツインビーです。

もちろん，読者のみなさんのプログラムも今後どんどん掲載していきたいと思いますので，どしどし投稿してください。お待ちしています。(編集部)



《写真1》ツインビー，タイトル画面。ここで曲を選んでください。

使いかた

実行するとタイトル画面がでますので，2 8キーで曲を選び，スペース・キーでスタートです。

作ったとき苦労した点

いかにFM音源，いや本物の音に近づけるかということです。そのため，普通ならまったく使わないボリューム操作というのを多用しました。

また，タイトルの「TWIN BEE」というロゴもたいへん苦労しました。

YK-2先生からの一口アドバイス

こんにちは，YK－2です。さて，今回は数ある投稿プログラムの中から選ばれた，西川信一君の作品について，ちょっとアドバイスをしちゃおうと思います。

まず曲については，音程のはずれているところもなく，おみごと！といったところでしょう。曲調についてですが，この「ツインビー」の場合，ベースラインをもっとスタッカートぎみにしたほうが，曲全体がはっきりした感じになると思います。

PSGもうまく使いこなしているので，X1ユーザーはこのプログラムを参考にしてみるのもいいんじゃないかナ。あと，曲とは関係ないけど，私が一番感心したのはタイトル画面！ 雰囲気（ふんいき）がファミコン版そっくりで，とてもよかったですよ！

★これから投稿してくる人たちへ…

最近このコーナーにも投稿プログラムが増えてきて，私も大変うれしく思っているのですが，中には「あれ～っ？」と思われるような作品もいくつかあるので困っています。

どんなところが「あれ～っ？」なのかというと，ずばり！ 音程がムチャクチャにはずれているということ。これは調子が異なっていることとはまったく別で，とにかく曲になっていない！ ということなのです。

自分でプログラムを作っていて，音が正しいかどうかわからない人はなるべく大勢の人(もちろんその曲をよく知っている人)によく聞いてもらって，「おかしいな？」と思われるところを直していくようにしてください。

あと，「原曲を聞いたことがないのですが…」という人がけっこういるけど，その点については，ゲーム・センターへ行って録音してくればいいんじゃないかなと思います。

また，最近はVGMのレコードもずいぶん発売されているので，ゲーム・センターへ行けないような人も本物の音を聞けるハズです。

ツインビーのプログラム・リスト（X1用）

```
10 '        ------  TWIN BEE  ------      (C) Konami
20 '
30 '          for  X1/C/D/F/turbo          Program Arranged by SIN
40 '
50 DEFINT A-Z:GOSUB 580:SOUND 6,7:SOUND 7,24:SOUND 12,20:SOUND 13,0
60 C2$="RRCRRRCRRRCRRRCR":C3$="RRCRRRCRRRCRRCC1CC3":C1$=":"+C2$
70 C4$="RRCRRRCRRRCRRCCC":C5$="RRCRRRCRRCCRRCCC":C6$="RRCRRRCRRRCRRCRC"
80 C7$="RRCRRRC1V10CV16R3RRCRRRC1V10CV16R3"
90 GOSUB 670:CFLASH 1:CGEN 1:LOCATE 12,L*2+15:PRINT F$:CFLASH:CGEN
100 ON L GOSUB 120,450:GOTO 90
110 '
120 PLAY 150:PLAY"V16O5R3:V16O3R3:V16O3R3"
130 FOR I=1 TO 2
140 PLAY"V15E3V13EE8V12E7V10E:O3CCCCCCCCCCCCC1CC3CC:"+C2$
150 PLAY"V15D3V13DD8V12D7V10D:O2#A#A#A#A#A#A#A#A#A#A#A1#A#A3#A#A:"+C2$
160 PLAY"V15E3V13EE8V12E7V10E:O3CCCCCCCCCCCCC1CC3CC:"+C2$
170 PLAY"V15D3V13DD8V12D7V10D:O2#A#A#A#A#A#A#A#A#A#A#A1#A#A3#A1#A#A3:"+C6$
180 PLAY"V16O4E3RCV15GV16GEFV15GG8V16E3R:O3CCCCCCCCCCCCC1CC3CC:"+C2$
```

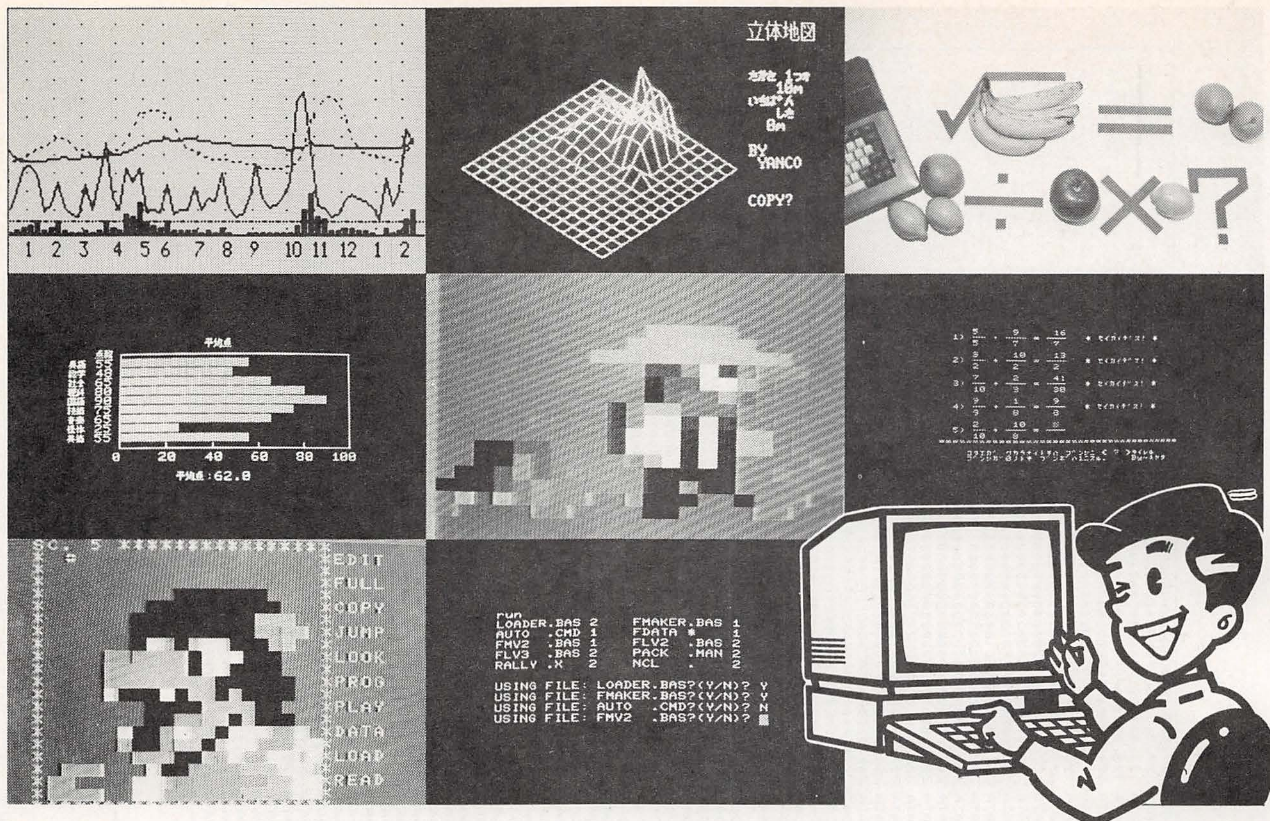
★僕は影さんの幼なじみです。その証拠に，影さんが北海道の空知出身だということを知っている。(神奈川県横浜市・P6に燃える男14才)……【影：そらちがうんでないかい！編：影さんの出身地は今だに不明なんです。】

```
190 PLAY"DRV15AAV16AFGV15AA7G3V16GV15FV16F:02#A#A#A#A#A#A#A#A#A#A#A#A1#A#A3#A#
A:"+C2$
200 PLAY"V1604E3RCV15GV16GEFV15GG8V16E3R:03CCCCCCCCCCCCC1CC3CC:"+C2$
210 PLAY"DRV15AAV16AFGV15AA7G3V16GV15FV16F:02#A#A#A#A#A#A#A#A#A#A#A#A1#A#A3#A1
#A#A3:"+C6$
220 PLAY"R9R:02AAAAAAE1GA3AAAAAAE1GA3:"+C7$
230 PLAY"R9R:02GGGGGGD1FG3GGGGGGD1FG3:"+C7$
240 PLAY"R9R:02AAAAAAE1GA3AAAAAAE1GA3:"+C7$
250 PLAY"R9R:02GGGGGGD1FG3GGGGGGD1FG3:"+C7$
260 PLAY"E3RCV15GV16GEFV15GG7A3V16AV15GV16G:03CCCCCCCCCCCCC1CC3CC:"+C2$
270 PLAY"V15FFV16F05CV15C9V16-A3V15FV16FV16F:02FFFFFFFFFFFFFFFF:"+C2$
280 PLAY"V16F3RGV15EV16ECDEV16FRGV15EV16ECDE:03C+CC+CC+CC+CC+CC+CC+CC+C:"+C2$
290 PLAY"V16FRGV15CC7V16F3RGV15CC7:-FF-FF-FF-FF-GG-GG-GG-GG:"+C2$
300 PLAY"V16F3RGV15EV16ECDEV16FRGV15EV16ECDE:03C+CC+CC+CC+CC+CC+CC+CC+C:"+C2$
310 PLAY"V16FRGV15CC7V16F3RGV15CC7:-FF-FF-FF-FF-GG-GG-GG-GG:"+C2$
320 PLAY"V15-B5V16-B3CR5V15-BV16-B3CRRV15DV16DV15CV16C:02FFFFFFC1DF3FFFFFFC1DF3:
"+C7$
330 PLAY"V15DDV16DEV15E9D3V16DV15EV16E:03CCCCCCC1CC3CCCCCCC1CC3:"+C7$
340 PLAY"V15-B5V16-B3CR5V15-BV16-B3CRRV15DV16DV15CV16C:02FFFFFFC1DF3FFFFFFC1DF3:
"+C7$
350 PLAY"V15DDV16DEV15E7E9:03CCCCCCC1CC302GGGGGGG1GG3:"+C7$
360 PLAY"RR:02AAAAAAE1GA3AAAAAAE1GA3:"+C7$
370 PLAY"RR:02GGGGGGD1FG3GGGGGGD1FG3:"+C7$
380 PLAY"RR:02AAAAAAE1GA3AAAAAAE1GA3:"+C7$
390 PLAY"RR:02GGGGGGD1FG3GGGGGGD1FG3:"+C7$
400 PLAY"RR:FFFFFFC1DF3GGGGGGD1FG3:"+C7$
410 PLAY"RR:#G#G#G#G#G#G#D1F#G3#A#A#A#A#A#AF1#G#A3:"+C7$
420 PLAY"V1203C0RRRCRRRRRRRCRRRCRRRCRRRRRRRCRRRCRRRCRRRRRRRCRRRC05:+C:"+C3$
430 NEXT:RETURN
440 '
450 A1$="V1604#F3R#FV15GV16GGA05V15DV16D-ADV15CV16C-ADV15CV16C-ADV15CV16C-AEV15D
V16D-AEV15DV16D-AG#F:"
460 A2$="V15E3EV16EDRDV15EE7V16E3V15DV16DV15EV16EV15EEV16E#FV15#FV13#F9V11#F6:"
470 B1$="-DD-DD-DD-DD-DD-DD-DD-DD"
480 B2$="-CC-CC-CC-CC-CC-CC-CC-CC"
490 B3$="-CC-CC-CC-CC-DD-DD-DD-DD"
500 PLAY 180:PLAY"V1604R3:V1604R3:V1603R3"
510 FOR I=1 TO 2
520 PLAY A1$+B1$+B3$+C1$+C2$
530 PLAY A1$+B1$+B3$+C1$+C3$
540 PLAY A2$+B2$+B1$+C1$+C4$
550 PLAY A2$+B2$+B1$+C1$+C5$
560 NEXT:RETURN
570 '
580 WIDTH 40:CSIZE 3:CLS:CGEN 1:COLOR 7,1:SCREEN:L=1
590 C$=CHR$(31,29,29):F$="ﾎﾏ"+C$+"ﾞﾟ"
600 Y$="  "+C$+"  "+C$+F$+C$+"  "+C$+"  "
610 FOR J=0 TO 3:FOR I=0 TO 13
620 LOCATE I*2+6,J*2+2:PRINT#0,CHR$(I+J*16+192):NEXT:NEXT
630 LOCATE 14,14:PRINT"YOUR SELECT"
640 LOCATE 16,17:PRINT"NOMAL MUSIC"
650 LOCATE 16,19:PRINT"POWER UP MUSIC":CGEN:RETURN
660 '
670 CGEN 1:LOCATE 12,L*2+13:PRINT Y$
680 S=STICK(0):T=STRIG(0):IF T=-1 THEN CGEN:RETURN
690 IF S=2 AND L=1 THEN L=2:GOTO 670
700 IF S=8 AND L=2 THEN L=1:GOTO 670 ELSE 680
710 '
720 DEFINT A-Z:PRINT"PCG ｾｯﾄﾉﾀﾒ ｼﾊﾞｼﾏﾀﾚﾖ"
730 FOR I=65 TO 90:A$=LEFT$(CGPAT$(I),8):B$=""
740 FOR J=1 TO 8:A=ASC(MID$(A$,J,1)):B=A OR A*2:B$=B$+CHR$(B):NEXT
750 DEFCHR$(I)=B$+B$+B$:NEXT
760 FOR I=0 TO 62:READ C,D$:DEFCHR$(C)=HEXCHR$(D$):NEXT
770 KEY 0,"R."+CHR$(13):DELETE 65535
780 '
790 DATA  32,000000000000000000000000000000000000000000000000
```

```
800 DATA  77,C6EEFED6C6C6C600C6EEFED6C6C6C600C6EEFED6C6C6C600
810 DATA  87,C6C6C6D6FEEEC600C6C6C6D6FEEEC600C6C6C6D6FEEEC600
820 DATA 192,0000001F7FE0C0C000000000001F3F3F0000001F7FE0C0C0
830 DATA 193,000000FFFF0000000000000000FFFFFF000000FFFF000000
840 DATA 194,000000FFFF0000000000000000FFFFFF000000FFFF000000
850 DATA 195,00000000C0E060600000000000808000000000C0E06060
860 DATA 196,0000030F1C1818180000000000307070700000030F1C181818
870 DATA 197,0000C0F03818181800000000C0E0E0E00000C0F038181818
880 DATA 198,000000000000000000000000000000000000000000000000
890 DATA 199,00000071F383030000000000000070F0F000000071F383030
900 DATA 200,000000FFFF0000000000000000FFFFFF000000FFFF000000
910 DATA 201,000000F0FC1E060300000000E0F8FC000000F0FC1E0603
920 DATA 202,000000000000000000000000000000000000000000000000
930 DATA 203,000000000000000000000000000000000000000000000000
940 DATA 204,000000000000000000000000000000000000000000000000
950 DATA 205,000000000000000000000000000000000000000000000000
960 DATA 206,00070F7D7D727F7E070F7FFFFFFFFFFF00070F7D7D727F7E
970 DATA 207,000080BE807000F00080FEFFFEF8F0F8000080BE807000F0
980 DATA 208,C0E07F1F010103033F1F00000000000C0E07F1F01010303
990 DATA 209,0000EAD5ABD5ABFFFFFF3F7F7E7EFEFC0000C080818103
1000 DATA 210,0000FFFFDFAF5EFFFFFF000060F0F1F10000FFFF9F0F0E0E
1010 DATA 211,60E0F1FBBE5DAEFF8000000E1F3F3F760E0F1FB1E0C0C08
1020 DATA 212,180CDFFFBA5DBAFF07030000C7E7EFEF180CDFFF38181010
1030 DATA 213,1830FCFFEB55EAFFE0C000001CBEBF3F1830FCFFE34140C0
1040 DATA 214,00007EFFAB55ABFF000000007CFEFEFE00007EFF83010101
1050 DATA 215,30381F078387868F0F07000000101013038 1F078386868E
1060 DATA 216,0000AF57AF5FAAFFFFFFFF8F8F0F0FFFF00007070F0F0000
1070 DATA 217,0303ABD7AB57AFFFFCFC7C3C7CF8F8F0030383C38307070F
1080 DATA 218,00071F3A75EAD7FF000000070F1F3C7800071F3870E0C387
1090 DATA 219,00C0F0B85DAF5FFF000000C0E0F0F07100C0F0381D0F0F8E
1100 DATA 220,001F7FEAD5AA5DFF0000001F3F7FF3E1001F7FE0C0800C1E
1110 DATA 221,0000C0E060B070F000000000080C0C0C00000C0E06030303 0
1120 DATA 222,7F0F0000000000FF7F0F00000000007F0F000000000000
1130 DATA 223,0060000000000000F0F0E00000000000006000000000000
1140 DATA 224,0707070F0F1F1F3F01010103030707 0F0606060C0D1A1D3A
1150 DATA 225,FFFFFFFFFFFFFFFFCF9F9F9F1F1E1E1030606065FAE5FBE
1160 DATA 226,FFFFFFFFFFFFFFFFF3E3E7E7EFEFEFFF0C1C181855BA55AA
1170 DATA 227,FFFFFFFFFFFFFFFFE7EFDFDFBFBEBEFE181020 2055EB55AB
1180 DATA 228,FFFFFFFFFFFFFFFFCF9E9E3E3C3D7D79306161C1D7EAD7AE
1190 DATA 229,FFFFFFFFFFFFDFBFB7F7EFCF8F8F0F0E18081030757AD5BBA
1200 DATA 230,FFFFFFFFFFFFFFFFFE7C3C7C79F9F3FF0183C383D7AE5DAA
1210 DATA 231,EFFFFFFFFFFFFFFFF030367F7F7EFEFDFECFC98085DBA55AA
1220 DATA 232,FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFC78180000000000387E7FFFFFFF
1230 DATA 233,FFFFFFFFFFFFFFFFC0E0F1F1FBFBFBFB3F1F0E0E55AE55AE
1240 DATA 234,FFFFFFFFFFFFFFFF0E0E0C1C3E7FFFE0F1F1F3E7DBA55AB
1250 DATA 235,FFFFFFFFFFFFFFFF73F3E7E7DBBD7DFB8C0C181875EAD7AE
1260 DATA 236,FFFFFFFFFFFFFFFFC18383070F9EFDFB3E7C7CF8F5EB57AE
1270 DATA 237,F0F0E0F8FCFCFCFCC0C0808060F0F0E030306078DCAC5CBC
1280 DATA 240,3F3F7F7F7F7F3F1F0F0F1F1F1F0F0000353F7F7F7F7F3F1F
1290 DATA 241,FFF7F7E7E7C3C301C1C1C18181000007FF7F7E7E7C3C301
1300 DATA 242,FFFFFFFFFFFFFFFBFFFFFFFFFBF1000055FFFFFFFFFFFFFFB
1310 DATA 243,FFFFFFFFFFFFBFBE1FCFCF8F9F1E0000057FFFFFFFFFBFBE1
1320 DATA 244,FFFFFFFFFFFFFF77BFBF3F7F7E30000D5FFFFFFFFFFFFFF7
1330 DATA 245,F7F7F7EFEFEFE7C3E1E1C3C3C381000057F7F7EFEFEFE7C3
1340 DATA 246,FFFFFFFFFFFFEFCF0FFFFFEFCF0C0000055FFFFFFFFFEFCF0
1350 DATA 247,FFFFFFFFFFFF7F3F9E3F3F3F3F1F000075FFFFFFFFFF7F3F
1360 DATA 248,FFFFFFFFFFFFFFFFF01FFFFFFFFFE0000FFFFFFFFFFFFFFFF
1370 DATA 249,FFFFFFFFF7E3C100FBF3E1C08000000055FFFFFFF7E3C100
1380 DATA 250,FFFFFFFFFFFFFFFF7FFDF3FFFF7F3C000057FFFFFFFFFFFFF7F
1390 DATA 251,FFFFFFFFFFFFEFC701F7E7C78301000005DFFFFFFFFFEFC701
1400 DATA 252,FFFFFFFFFFFFFFFEF8F7CFFFFEFCF000005DFFFFFFFFFFFFEF8
1410 DATA 253,F8F0E0C08000000C0800000000000000078F0E0C08000000
```

X1シリーズ

★CM…つぐ美：影さん！影：あたたたっ(ゲームに熱中)。つぐ美：ねえ，聞いてるの？影：あたたっ。つぐ美：メリットしなさい!!フケがとぶわ！(奈良市・コロンボ15才)……【影：えっ？めりっとするの？ウーン。】



BM特選 実用プログラムコーナー

本コーナーでは，身近なところで活用できる実用ソフトを選んで掲載しています。内容は，あくまでもパーソナル・ユースに重点を置き，かつアイデアに富んだ作品ばかりです。また，プログラムはどれも短くてわかりやすく，工夫しだいで十分に応用が効くものです。

パソコンへの入力方法は簡単です。紹介してあるプログラム・リストを，キーボードから入力していけばよいのです。

それぞれの記事には，プログラムを実行させるときの注意点や，プログラムの内容，プログラムの改造方法などが紹介されていますから，よく読んでください。

なお，このコーナーではみなさんのアイデアに富んだ実用プログラムの投稿をお待ちしています。教育用，業務用，家庭内の雑務，パソコンの機能アップなど，なんでもかまいません。作品には，おなじみのデバック博士ことDr.Dが批評を加えてくれます。口が悪く，かなりキツイこともいっていますが，プログラム作成のポイントをズバリ指摘してくれます。

プログラム投稿者へのお願い

住所・氏名・年令・職業(学校名)・学年・電話番号(連絡のつく時間も)を原稿にかならず書いておいてください。

また，プログラムの説明を400字づめ原稿用紙3枚～5枚くらいにまとめてください。説明には①内容，②使いかた・遊びかた，③操作方法，④プログラムのしくみ，⑤プログラムの具体的な入力方法，⑥改造のアドバイスなどを書きます。

Ⓐ使用機種名，Ⓑ言語，Ⓒメモリの容量も忘れずに書いてください。

プログラムはできるだけテープかフロッピーディスクにセーブしたものを送ってください。ミスを防ぐためにかならずチェックし，2～3回入れてもらえば安心です。テープのラベルにもプログラム名，自分の住所，氏名を書き込み，必要な機種ではファイル名も記入しておいてください。

内容は，オリジナルのもので，未発表のものにかぎります。もし参考にした記事や本がありましたら雑誌名，書名，筆者名，号数，ページ数，記事のタイトルなどを明記してください。

お送りいただいたテープや原稿はお返しできませんので，あらかじめコピーしておいてください。

掲載されたプログラムに対しては規定の原稿料をおしはらいし，掲載誌をお送りします。　編集部

★愛読者カードについている応募カードも，忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部「マイコンBASICマガジン」実用係

※封筒のウラ側に，機種名，タイトル，自分の住所，氏名，年令，電話番号を記入してください。

PC-6001/mkII/6601/SR用

高速中間色ペイント

(こう そく ちゅう かん しょく)



水谷 嘉宏

特 徴

このソフトは，白黒２色モード時に中間色を可能にします。特徴は，
①四角に限らず，どんな図形でも可
②カラーでも使える(制限あり)
③BASICより，はるかに高速
④リストが短い
といった点です。百聞は一見にしかず。デモ・プログラムを実行してみてください。きっと何か新しいゲームのアイデアが浮かぶと思います。

使いかた

①PC－6001では**リスト１**を入力します。96行までが本体のマシン語ですが，短いので確実に入れてください。ページ数は４のほか３，２も可能ですが，２ではCLEAR30，&HDD00をはじめに行なってマシン語を保護します。

②ペイントの実行は，PRESET(X，Y)：EXEC &HDD00です。PRESETはPAINT(X，Y)にあたるX，Yを入力するためのものです。

③PC－6001mkII(モード５)は**リスト２**を入力します。使う画面は&H8000からの面です。実行は一般的に，PSET(X，Y)，背景色：EXEC &HDD00とします。②と同じくPSET命令は単に座標を指示する目的ですからCIRCLEなど直前に使ったものも流用できます。

プログラムと注意事項

(1)高速化・短縮化のため，画面のはしをチェックしていません。点(X，Y)は，必ず図形の中に指定してください(外では暴走することがあります)。

(2)同じ理由でタテ方向に凹形のとき，ぬり残しをチェックしていません。ぬり残しがでたら，それを別の図形とみて再度ペイントしてください。

(3)背景色がコード０で，X＋Yが偶数ならば点を打つ，という考えかたで中間色をだします。つまり，SCREEN３とP６(２)では，境界色・背景色に制限がありますので，**第１表**を参照してください。

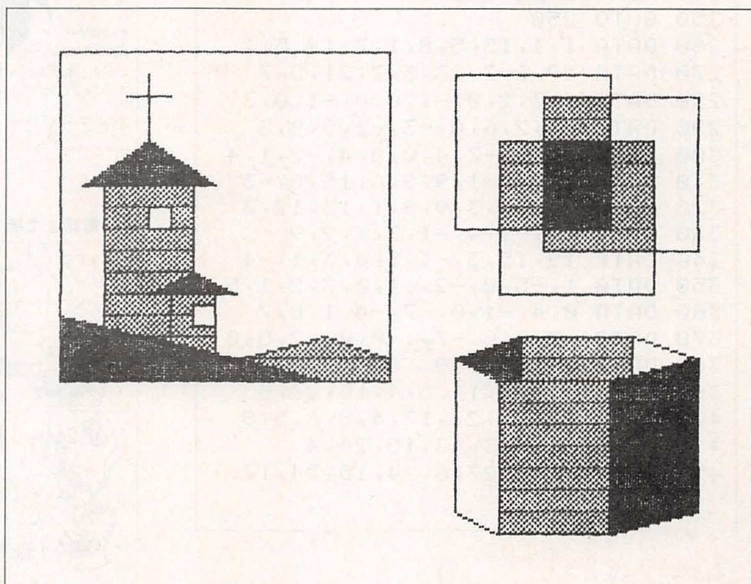
(4)白黒は黒地に白で書くのが基本ですが，書いたあとEXEC &HDD7Aで反転できます(**リスト１**のデモ)。

(5)SCREEN３の中間色はタイリングではなく，美しい横ジマです。なぜそうなるかは皆さんで考えてください(**リスト２**のデモ)。

(6)マシン語を解読されるときは，つぎの点も参考にしてください。
①BIT，SETの命令は，Xを８で割ったあまりに応じて命令自体を書き直しています。
②前行のX座標の左端をD，右端をBレジスタに入れて，現在行のこの間にブランクがなければ，ぬり終わり(モード５は左端DE，右端HL)。
③Y座標はEレジスタに入れますが，上向きはDEC E(＝1D)でループ，下向きはINC E(＝1C)でループとなるので上向き実行後，命令自体を書き直して実行しています(モード５はCレジスタ)。

《第１表》実行できる条件と実行した結果

SCREEN	条件 Mode	条件 境界色コード	条件 背景色コード	結果の中間色コード
4	1～4	1	0	0と1
	5	3か4	1	1と3
		〃	2	2と4
3	1～4	4	1	2と3
	5	13～16	1	5と9
		〃	2	6と10
		〃	3	7と11
		〃	4	8と12



リスト１のデモ実行画面のハードコピー

★影さん，影さん。しゃべれるものならしゃべってみな！でも，しゃべれるスペースがあったらの話だよ！それでは，サヨウナラ!!このOFは自動的に爆発する，ドカーン！(滋賀県蒲生郡・３年５組X１ 15才)……【影：…。】

《リスト1》PC-6001用プログラム・リスト

```
1 REM --------------------
2 REM    P6(1) ﾊｰﾌ･ﾍﾟｲﾝﾄ
3 REM --------------------
10 FOR I=&HDD00 TO &HDD87
20 READ D$:POKE I,VAL("&H"+D$)
30 NEXT
40 DATA 21,AE,FD,56,23,23,5E,21
46 DATA 14,DD,36,1D,E5,D5,CD,15
48 DATA DD,D1,E1,35,1D,CD,56,DD
50 DATA 28,06,14,7A,B8,38,F6,C9
56 DATA 15,CD,56,DD,28,FA,14,D5
58 DATA CD,56,DD,28,04,42,D1,18
60 DATA E3,7A,E6,07,B6,20,0E,3E
66 DATA 55,CB,43,28,01,2F,77,7A
68 DATA C6,08,57,18,E3,7A,AB,E6
70 DATA 01,28,08,3E,C6,81,32,52
76 DATA DD,CB,DE,14,18,D2,7A,E6
78 DATA F8,1F,1F,1F,C5,26,00,6B
80 DATA 06,E2,4F,29,29,29,29,29
86 DATA 09,C1,7A,2F,E6,07,07,07
88 DATA 07,4F,C6,46,32,78,DD,CB
90 DATA 56,C9,21,00,E2,11,00,FA
96 DATA 7E,2F,77,23,E7,38,F9,C9
98 :
100 REM *** ﾃﾞﾓ ***
110 SCREEN 4,2,2:COLOR ,,2:CLS
120 FOR I=0 TO 5:READ X,Y,D
130 X=8*X:Y=8*Y:D=8*D
140 LINE(X,Y)-(X+D,Y+D),,B:NEXT
150 FOR I=0 TO 4
160 READ X,Y:PSET(8*X,8*Y)
170 READ X,Y:IF X=9 THEN 190
180 LINE-STEP(8*X,8*Y):GOTO 170
190 NEXT
200 FOR I=0 TO 5:READ X,Y
210 PAINT(8*X,8*Y):NEXT
220 FOR I=0 TO 8:READ X,Y
230 PRESET(8*X,8*Y):EXEC &HDD00
240 NEXT:EXEC &HDD7A
250 GOTO 250
260 DATA 1,1,15,5,8,1,7,12.5,1
270 DATA 19,2,7,23,3,7,21,5,7
280 DATA 4,3,2,0,-1,0,0,-1,0,3
290 DATA -3,2,6,0,-3,-2,9,9,3
300 DATA 14,0,-7,4,0,0,4,-2,1,4
310 DATA 0,-2,-1,9,9,6,15,0,-3
320 DATA 2,0,0,3,9,9,1,13,12,3
330 DATA -4,-1,4,-1,3,1,9,9
340 DATA 19,15,3,-1,5,0,3,1,-4
350 DATA 1,-5,0,-2,-1,0,7,2,1,5
360 DATA 0,4,-1,0,-7,-4,1,0,7
370 DATA -5,0,0,-7,1,0,0,-2,5,0
380 DATA 0,1.7,9,9
390 DATA 5,6,7,11.5,4,15,24,6
400 DATA 20,15,27,17,4,8,6.5,8
410 DATA 6.5,13,13,15,24,4
420 DATA 22,6,27,6,24,15,24,17
```

《リスト2》PC-6001mkII用プログラム・リスト

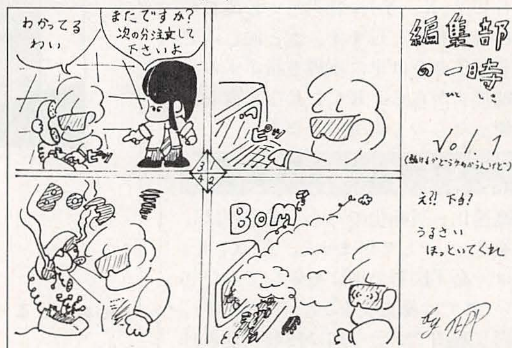
```
1 REM --------------------
2 REM    P6(2) ﾊｰﾌ･ﾍﾟｲﾝﾄ
3 REM --------------------
10 CLEAR 300,&HDD00
20 FOR I=&HDD00 TO &HDD87
30 READ D$:POKE I,VAL("&H"+D$):NEXT
100 DATA ED,5B,AE,FD,ED,4B,B0,FD
110 DATA 21,17,DD,36,0D,E5,D5,C5
120 DATA CD,18,DD,C1,D1,E1,35,0D
130 DATA E5,CD,5C,DD,20,38,1B,CD
140 DATA 5C,DD,28,FA,13,E1,D5,CD
150 DATA 5C,DD,20,26,7B,E6,07,B6
160 DATA 20,0F,3E,55,CB,41,28,01
170 DATA 2F,77,21,08,00,19,EB,18
180 DATA E6,7B,A9,E6,01,28,08,3E
190 DATA C6,80,32,4E,DD,CB,00,13
200 DATA 18,D5,EB,D1,18,C1,13,E1
210 DATA E7,C8,18,BC,C5,26,00,69
220 DATA 29,29,29,3E,A0,B4,47,4D
230 DATA 29,29,09,42,4B,CB,38,CB
240 DATA 19,CB,39,CB,39,09,C1,7B
250 DATA 2F,E6,07,07,07,07,47,C6
260 DATA 46,32,85,DD,CB,00,C9,00
280 :
300 REM *** ﾃﾞﾓ ***
310 SCREEN 3,2,2:CLS:A=144:B=80:R=64
320 FOR K=1 TO 4
330 CIRCLE(B,B),R:CIRCLE(A,B),R
340 PAINT(48,B),K,16:PAINT(176,B),K,16
350 EXEC &HDD00:NEXT:GOTO 320
```

評…男は背じゃないわよ(つぐ美)



by　さらまもる

評…電話まで壊すとは(編)



by　TEEP

★「オレは，さゆりちゃんのファンだぞ」と言うと友達に「オマエ，吉永さゆりのファンだったの？」と言われてしまった。(岡山県笠岡市・**国生さんのファン14才**)……**【山下：新田ちゃんだったらまちがえられなかったのに。】**

つぐ美のホワイト・ルーム



クイズに答えてすてきなプレゼントを!

もんだい

今回も同様に，右のプログラム・リストの誤りを見つけてください。そして，正しいプログラムにしてください。ただし，何か所まちがっているかは，わかりませんよ。

プログラムについて

このプログラムは，簡単な暗号を作るプログラムです。RUNした後，まず文字列を入力します。すると，その文字列を，ある決まった法則（ナイショです）で変化させせます。

《問題のリスト》このプログラムの誤りを見つけてください

```
10 INPUT A$
20 A=INT(RND(1)*25)+1
30 B$=ASC(A+64)
40 FOR I=1 TO LEN(B$)
50 B=ASC(MID$(A$,I,1))+A
60 B=B-(B>90)*26
70 B$=B$+CHR$(B)
80 NEXT I
90 PRINT B$
100 GOTO 10
```

入力できる文字は，アルファベットの大文字だけになっています。

解答のしかた

まちがっているところをぬきだして，正しいプログラムとならべて答えてください。

例：　　　誤　　　　正

20行のＬＯＫＡＴＥ→ＬＯＣＡＴＥ

▶正しいプログラム実行画面

```
RUN
? DANCOUGA
OSPCRDJVP
? DEMPA
FJKSVG
? KAGE
NYOUS
? NANIWA
PDQDYMQ
? █
```

9月号の正解と解説

正解：①30行のＦＯＲ　Ｉ＝８　ＴＯ０の後ろに ＳＴＥＰ　－１ を付ける。

②50行のＩＦ Ａ(Ｊ)＜Ａ(Ｊ＋１)の＜を ＞ にする。

解説：

ソートすることをソーティングと言いますが，このソーティングにもいろいろな方法があります。今回の問題に使われた方法はバブルソートといって，もっとも簡単なアルゴリズムによるものなので，わかりやすかったと思います。

簡単に説明すると，となりあった数を比べて，もし前の値が大きかったなら後の値と交換するというわけです。１回ループすると，いちばん後に最も大きな値が移動しますので，つぎのループは一つ手前までのループでいいのです。

さて，プログラムを見てみましょう。10行と20行は問題ありませんね。配列変数Ａにデータを代入しています。

30行のＦＯＲ文に変なところがあります。Ｉの値を８から０に変化させるのに，ＳＴＥＰ－１が付いていませんね。

Ｉの値を８から減らしていくというのは，40行のループをだんだん小さくしていくのですから正しいですよね。

もうここまですれば後はカンタン。50行のＡ(Ｊ)＜Ａ(Ｊ＋１)はあきらかに誤りですね。これでは，大きい順に表示してしまいます。

とにかく，プログラムを直したら，まず，ためすべきです。誤っている場合，まず正しい実行はしないはずですから。

♥　♥　♥

★８月号の当選者……

多数のご応募ありがとうございました。正解者の中から抽選で下記のかたがたが当選です。

益村 浩（北海道帯広市）／川村博司（高知県高岡郡）／広瀬剛也（東京都八王子市）／松田　忍（京都市）／横田輝光（埼玉県草加市）／関 隆史（千葉県君津郡）／関野浩明（東京都品川区）／山下　修（愛知県宝飯郡）／山下和宏（兵庫県西宮市）／内田将信（埼玉県春日部市）

以上10名

正解者の中から抽選で，デンパ・ペンタンのサーダーストーム©DATA EAST CORP下じきを10名のみなさんにプレゼントします。ふるってご応募ください。



★応募のきまり

官製ハガキに，クイズの答え，住所，氏名，年令，職業（学校名），持っている機種名を明記の上，下記のあて先までお送りください。

●あて先：〒141 東京都品川区東五反田１－11－15　電波新聞社出版部　月刊マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部「つぐ美のホワイト・ルーム」 10月号係

●しめ切り：10月８日

●発表は本誌12月号（11月８日発売）

BASIC MAGAZINE あくせすroom

決定!! 50キャンペーンTHEベストプログラマー

編：いよいよ,「THEベストプログラマー」の発表です!!

影：みなさんから送られてきたハガキを,集計した結果,右の人たちがベストプログラマーに選ばれました。おめでとうございます。

編集長：年々，プログラム・テクニックが向上して，それぞれに個性のある楽しいゲームばかりなので，大激戦だったな。その中でもここに選ばれた人たちのゲームは群をぬいていると言えるな。

編：確かに，前回にくらべると，プログラム・テクニックやゲーム・アイデアなどかなり向上してきましたネ。

影：アドベンチャーやロールプレイングなどの新しい種類のゲームも最近目立って増えてきたしね。

編集長：そうだ，ゲームというものはつねに進歩しているんだ。

編：話しは変わりますが，最近古い機種の投稿が少なくなりましたね。

編集長：かなしいことだが，何機種かランダム・コーナー行きにしなければならないかもしれない。

機種	氏名	作品名	(号数)
BM Jr./LIII/S1	本田　実	ZUIDER	(4)
ファミコン/ツインファミコン	南保英孝	KAGEGON BUSTER	(2)
FM-7/77	吉沢　聡	働くおっちゃん	(4)
JR-100	大平正明	TANK	(4)
JR-200	仙田謙治	EXPLODER	(3)
M5	岩佐勘太郎	カニの秘宝	(5)
MSX/MSX2	たかしくん	悟空	(2)
MZ-80K/700/1200/1500	須羽密夫	パーパーマンはそこにいる	(2)
MZ-80B/2000/2200/2500	ANPON	少女伝説	(4)
PASOPIA/5/7	松崎尚志	BALUM君	(4)
PC-6001/6601シリーズ	平沢啓介	KRPG ―魔物の住む村―	(2)
PC-8001シリーズ	松本徳久	魔界館	(5)
PC-8801シリーズ	永留幸治	FUNKUL	(5)
SC-3000	三嶋英一	FIGHTER	(5)
X1シリーズ	川口　洋	REFLEXES BALL	(4)
PB-100	猛　虎	PB-PIN BALL	(1)

影：これを機会に旧機種の人はがんばってください。

編：なお，今回のベストプログラマーに選ばれた人たちには，すばらしい賞品をお送りします。

おしくも選ばれなかった人は，このつぎをめざしてがんばりましょう。

明日のSTAR PROGRAMMER紹介

――今月はいまいちでした。次号ガンバッテネ!!――

マジンガーZを取り返せ	奈良県大和郡山市	中村貢三	S keech	北海道砂川市	増井敬士
LIP-LUP	石川県石川郡	北野一之	改札口	東京都港区	N.R.O.
移植版「Z」	長崎県西彼杵郡	吉原　宏	XARMA	奈良市	増井良彦
競馬場	山形県酒田市	佐藤　昇	ドカンバケタ	東京都世田谷区	COCO

投稿ありがとうコーナー

★61年7月中にプログラムを送ってくれた人たちです★

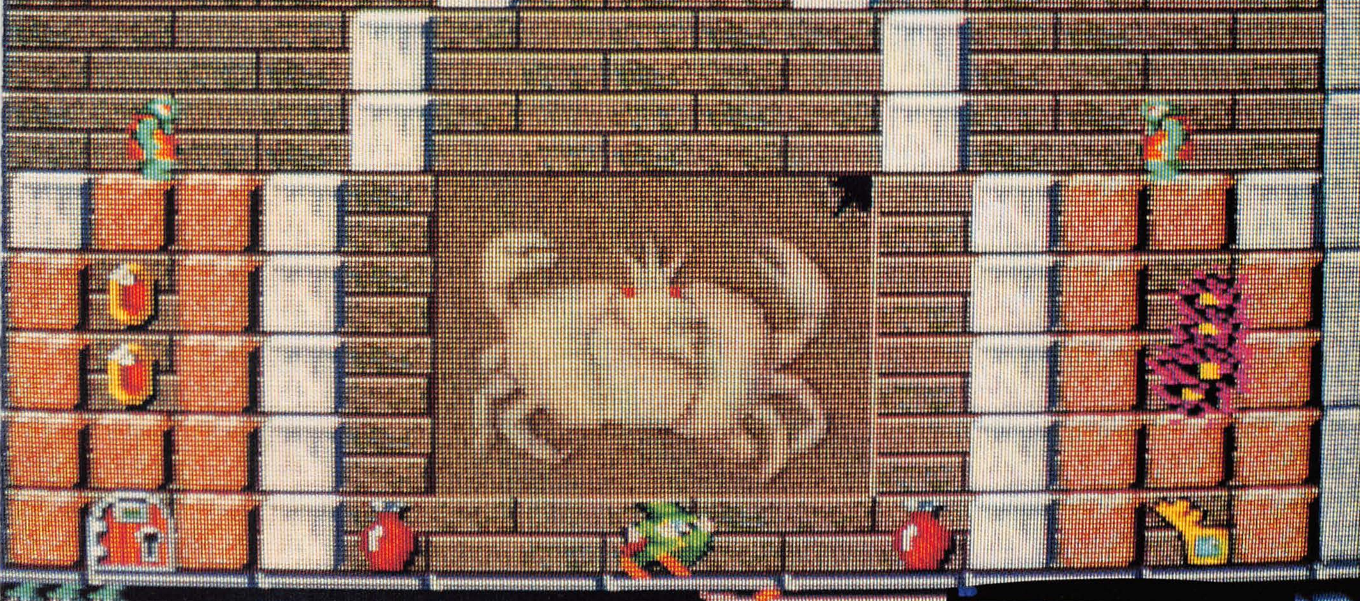
佐藤義弘／深尾知行／水谷嘉宏／山本昌平／田辺信央／小門孝彰／佐藤　圭／岡村広明／羽柴　健／小松正典／戸塚義一／Ⓟキャベツくん／飛田昌彦／NORI&MAKOTO／竹内久徳／中野境彦／加藤淳一／松川一豊／山本真一郎／山田　学／FIGHTING－PENTA／加藤弘晃／和田幸彦／小山文生／Mr. FOO／Y. MSoft／酒寄政章／AOI／小笹龍一／鈴木不二男／川上幹太／くらさん／おのこうじ／くりいむレモン／N. R. O.／益子昌也／池田啓介／吉村光司／田辺俊一／中村　理／中山桂一／荒井　健／谷野信吾／今　佳仁／下西英之／伊藤光博／新野恵貴／鈴木雅人／山本　晃／増井良彦／大塚　木／小坂淳／下田敏章／山崎克敏／藤田智陽／図子貴士／井上斉之／渡辺高嗣／おお／ぴぃぴ♡／国賀宏隆／APS／佐藤文夫／柳瀬晴紀／本田勇一／しげ／武藤尊裕／金田一靖彦／山田憲男／飯島　仁／山川輝貴／増井良彦／COCO／岩原裕二／山元拓也／山内正之／武内　淳／瀬頭信幸／たっくん／鈴木博和／高橋佳宏／金子　修／大野勝美／水平昌之／秋沢好孝／ΣK²／山川輝貴／斎藤　太／畑　啓介／継岩直充／小木曽智信／小嶋雅広／佐藤秀昭／古川和磨／小木曽智信／嶋田　哉／浅田裕之／加藤健治／北御門潤／増田朗／吉田紀生／福田卓也／向後摩郷／尾崎　誠／高橋虫麻呂／町田哲也／茨木創一／HAPPY SOFT／八木一幸／エンガチョ／中路貴元

★まだまだ，たくさんの人たちの投稿がありました。全員紹介できなくてゴメンネ！これからもどんどん投稿してくださいネ!!

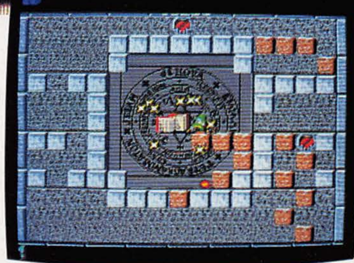
マイコン スーパーソフトコーナー

SUPER soft CORNER

CONTENTS



このコーナーは，ビデオ・ゲームやパソコン・ゲームなど，ソフトウェアを楽しむ人のためのページです。最新ビデオ・ゲームの攻略法や，これから出るパソコン・ソフトの情報などを，カラー写真やイラストをまじえながら紹介しています。また，新ゲーム，文章で創る「ペーパー・アドベンチャー」や，ゲーム・コーナー情報でつくる「ハイスコア・コーナー」など，読者参加のページもいっぱいです。このコーナーに載せてほしいゲーム・ソフトなどありましたら，編集部までお知らせください。また，記事を書きたいかたも大かんげいです。編集部では，みなさまの協力を得て，より楽しいページにしていきたいと考えています。お便りお待ちしています。

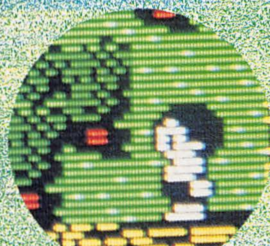


「ソロモンの鍵」byテクモ

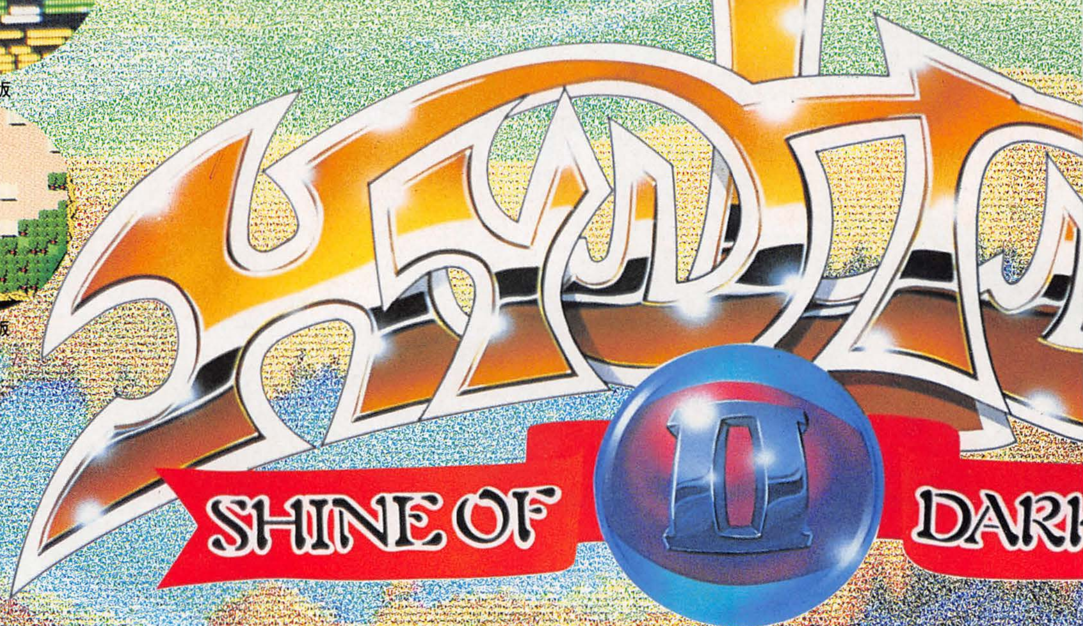
T&ESOFT®

今、世界が広が

Active Role Playin


MSX版


MSX版



ハイドライド・II

●フェアリーランドのイメージイラストです。

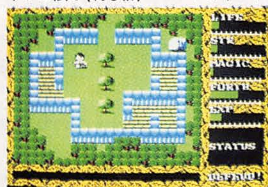


MSX版 近日発売!

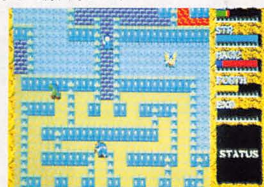
現在開発が進められているMSX版ハイドライドIIは、大容量1M(メガ)ビット(128Kバイト)ROMを使用して登場いたします。しかも、大容量のROMカートリッジのため、本体容量が8K以上のすべてのMSXでゲーム可能となりました。

ハイドライドIと比べ、登場キャラクター・アイテム・マップの広さ(約6倍)・マルチウィンドーなどの膨大なプログラムがこのROMカートリッジを使用することにより可能となり、しかも、会話・着がえもできるのです。また画面切り換えはスクロール切り換えの採用で、とても見やすくなります。

なお、価格や発売日等の詳しい事は、次号広告、またはテレフォンサービスでお知らせ致します。



▲MSX(8K以上)



▲MZ-2000, 2200, 2500



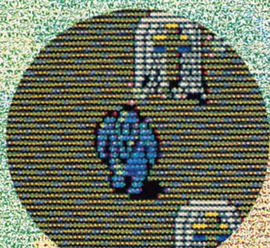
▲PC-8801, FM-7, X-1

T&E SOFT テレフォンサービス ☎名古屋(052)776-8500

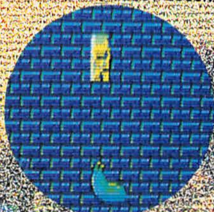
T&Eマガジン No.10 '86総合カタログ 発行中!

るッ!!

g Game



MZ-2000、2200、2500版



MZ-2000、2200、2500版



永遠のベストセラー



ハイドライド

▲フェアリーランドのイメージイラストです。



▲MSX2



▲X-1

有史以来、無数のゲームが歴史の中へ消えていった……

日進月歩のパソコン界は、1年で1時代が過ぎ去っていきます。ハイドライドが世に出た1984年暮、ロールプレイングゲーム(R.P.G)は、当時、文字とグラフでゲームを進める小数派の時代でした。そうした時に、フルグラフィックスでアクション性の高いR.P.G.として登場したハイドライドは、Active R.P.G.という新境地を切り拓いたのでした。そのため、パソコンに慣れていない方にも、解りやすくて操作しやすく手軽に楽しんでいただける一方、慣れ親しんだ方やR.P.G.マニアの方にも、奥深く、十分味わっていただける作品として、発売後2年たった今日でもヒットを続けています。

●PC-6001mkII/6601/SR	テープ版	¥4,800
●PC-6601	3.5" 1D版	¥6,800
●PC-6601SR	3.5" 1DD版	¥6,800
●PC-8801/mkII/SR/FR/MR	5FD版	¥6,800
●PC-9801シリーズ	5" 2DD版・3.5" 2DD版	¥6,800
●X-1/C/turbo/F/turboII	5FD版	¥6,800
●X-1/C/turbo/F/turboII	テープ版	¥4,800
●FM-7/NEW7	テープ版	¥4,800
●FM-7/NEW7/77/AV	3.5FD版 5FD版	¥6,800
●MSX(8K)	ROM版	¥5,800
●MSX(32K)	テープ版	¥4,800
●MSX2(VRAM128K・64K)	3.5" 1DD版	¥6,800
●MSX2(VRAM128K・64K)	テープ版	¥4,800

Active Role Playing Gameがここまで進化!!

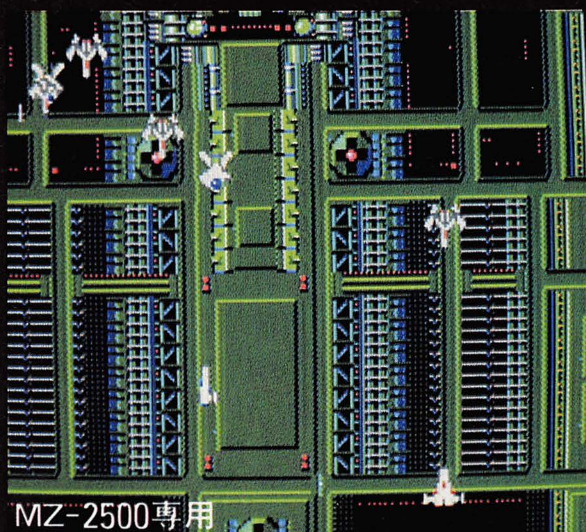
●本格R.P.G.! しかもリアルタイムの操作性はそのままです。
●極限のデータ圧縮技術により、マップはハイドライドIの約6倍。
●登場キャラクターやアイテムも大巾増。 ●もちろん、途中データのセーブ・ロード可能。
●見やすいマルチウィンドゥ表示。 ●14種の魔法が使用可能。
●会話・アイテムの売買・着がえ(テープ版除く)等、新アイディアを投入。
●ゲームスピードはプレーヤーのレベルに合せ、自由に設定可能。

●PC-8801/mkII/SR/FR/MR	5" 2D版	¥6,800
●X1F/turbo/II	5" 2D版	¥6,800
●FM-7/NEW7 (工人舎のディスク装置では正常に作動しない場合があります。)	5" 2D版	¥6,800
●FM-77/AV	3.5" 2D版	¥6,800
●X1/C/F/turbo (ディスク内蔵のX1F/turboでの作動は保証いたしかねます。)	テープ3本組	¥4,800
●FM-7/NEW7 (FM-77/AVでの作動は保証いたしかねます。)	テープ3本組	¥4,800
●MZ-2500(MZ-2000モード)	3.5" 2DD版	¥6,800
●MZ-2000/2200	5" 2D版	¥6,800

T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集

① T&E SOFTユーザーズクラブ会員証の発行 2 T&Eマガジンの無料送付(年4回) 3 T&Eソフトカタログの無料送付(年2~3回) 4 新製品情報などを満載、T&E PRESS(新聞)を隔月発刊 5 オリジナルグッズ(Tシャツ)等の割引き販売 6 会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていただきます。 7 その他会員だけの楽しい特典を企画しています。 ■応募要領●住所(TEL)●氏名(フリガナを必ず)●年齢(生年月日も記入のこと)●職業(学校名)●所有のパソコン機種名及びシステム(パソコンを持っていない方でも結構です)を明記のうえ、入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留にて下記までお送り下さい。 ●〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 株式会社ティーアンドイーソフト「T&E SOFTユーザーズクラブ」係 ※会員証作成の為、発行までに3週間必要です。

MZ-2500専用

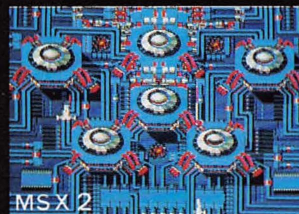

MZ-2500専用



MZ版、FM版の完成でレイドックが更に充実!

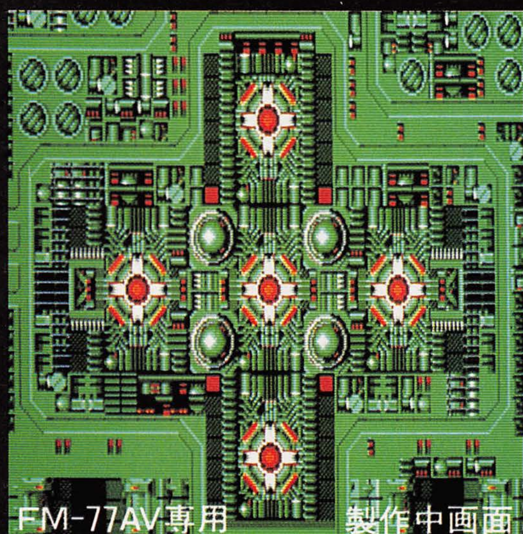
■インフォメーションボードを新設!
(得点等がグーンと見やすくなりました。)

■FM音源による多様なB.G.M.!
(オリジナル版のB.G.M.のイメージを一新し、10曲近いメロディーでグレードアップしました。)


MSX 2

MSX 2
RAM64K
VRAM128K専用
3.5" 1DD版
発売中!

FM-77AV専用


FM-77AV専用　製作中画面

MOVIE SPACE SHOOTING GAME

LAYDOCK

レ・イ・ド・ッ・ク

- フルグラフィックス72画面分の背景が、ドット単位のスムーズスクロール。(画面数は機種により少し異なります)
  機体の動きもドット単位で、なおかつ俊速。ジョイスティックにも機敏に反応。
- 2人で遊べます。共同で出撃。合体は縦・横2種類でさらに強力。(もちろん1人でも遊べます。)
- 毎回の得点とは別に、プレイする程向上する実力をレベルとして表示。
  レベルアップに伴ない、武器が増え、敵が強くなり、途中シーンからのスタートも可能。
  最高レベルに達した方には階級章を進呈。
- 敵は約50種、巨大戦艦登場。合体時の武器は、誘導ミサイル・バリアー他 多数。

近日発売!

●MZ-2500・3.5" 2DD版(10月発売)……………¥6,800
●FM-77AV・3.5" 2D版(11月発売)……………¥6,800
●MSX2・3.5" 1DD版(発売中)……………¥6,800

★詳しくはテレフォンサービスにてお知らせしております。

T&Eマガジン No.10請求券 ベーマガ10月号

'86総合カタログ 請求券 ベーマガ10月号

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名・電話番号を明記の上、当社宛お送りください (送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.10ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送り下さい (葉書での請求はお断わり致します)
■86年カタログご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください (葉書での請求はお断わり致します)



ホームエンターテイメントの未来を拓く
T&E SOFT® INC.
製造・販売　株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE: 052-773-7770

ACTIVE SIMULATION WAR

DAIVA
ディーヴァ

すべては、惑星アルジェナ――謎の消失から始まった……

プロローグ

―流 転―

インドゥーラ帝国主星、惑星アルジェナ……
淡い乳白色の光を海の上に映し、虚空に二つの月が現れる。
黄昏にあたりは橙色に染まり、闇は徐々にその波動を強めてゆく。
夕凪は、にわかに都市の熱気と喧騒を際立たせる。
都市を見下ろして建つ、巨大な塔……ストゥーパ
その中腹から枝のように突き出した空中庭園に、一人の老人がたたずんでいる。
老いて白髪となった彼の頭には、王家の印である黄金の帯が巻かれていた。
「たった三日、たった三日で、わしにどうしろというのだ。」
老人は、悲しみと憤りの入り混じった言葉をはきだした。
「我がアルジェナの民、二十億を救う術はもう残されてはいない。ならば、このまま
何も知らないまま滅びたほうが、彼らにとって幸せなのか……。」
闇はいつのまにか、悲痛な風音を響かせている。
老人の眼は、足元で眩い光を放つ都市から海へ、そして暗く閉ざされた空へと移された。
「陛下、脱出の用意が……、お早く。」老人の背後に、従者らしき男が現れて声をかける。
視線を虚空に向けたまま、老人は従者に語りかけた。
「のお、プルシャよ。」「はっ、なんでございましょうか。」
「おぬしは、神を――魔神をみたことがあるか?」「神……ですか?」
プルシャと呼ばれた従者は、怪げんそうに尋ねた。
「そうだ。神だ。」「いえ、わたくしは神も魔神も見たことはございません。それが……何か。」
「そうか……見たことはないか……そうだな。」
老人はそれだけ言うと、眼を閉じて深く息を吐き出してから振り返り、そのまま塔の中へ歩いていった。
マウトレーア暦3721年。一筋の閃光とともに一つの惑星が銀河から姿を消した。
そして……すべては惑星アルジェナ、謎の消失から始まった……

★ ★

マウトレーア暦3722年。ヴィシュヌ銀河には、かっての繁栄の姿は微塵もなかった。
そこにあるものは、絶望と悲しみと、うす暗い復讐の炎。
四千年もの永きに渡って銀河に君臨してきたインドゥーラ帝国は、
その主星アルジェナの消滅と黄金帝マヌの暗殺により、その高度な文明とともに終焉を迎えた。
帝国の各植民星も同じく、主星消滅の動揺によって反乱が勃発し……滅びた。
残された人々は、この荒廃の影に潜む破壊者の姿を見た。
シヴァ・ルドラ……元帝国宇宙軍総司令。

T&E SOFT®

For personal computers
T&E SOFT INC.

人気、人気、人気。

国民的快挙で近日発売

ご存知"マリオ"が大活躍！
スーパー・ファンタスティック・アドベンチャーが
ついにパソコンソフトになって登場！

SUPER MARIO BROS.™
スーパーマリオブラザーズ™

空前の超ヒット作が、パソコンで存分に楽しめる。
にっくき大魔王クッパ率いるカメ一族を倒して、ピーチ姫を救出しよう！ キノコの王国に平和を取り戻せるのは、われらがスーパーマリオだけ。キミのパソコンで大冒険！

FD版 ¥6,800

適応機種 PC-8801/8801mkII/8801mkIISR
X1turbo（X1ご使用の際は、ジョイカードが必要となります）

ハドソンの商品は、全国有名デパートおよびパソコンショップでお求めください。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18 ハドソンビル ☎011-841-4622
東京/〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1-1 ハドソンビル ☎03-260-4622
大阪/〒556 大阪市浪速区下寺2丁目3-2 ☎06-644-4622
営業所/東北・金沢・名古屋・広島・福岡・沖縄・アメリカ・イギリス・西ドイツ

指を鍛えろ。敵を撃て。

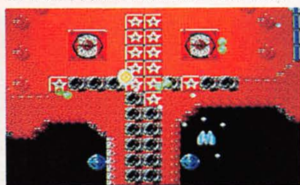
スターソルジャー

STAR SOLDIER

©1986 HUDSON SOFT and ©MOMO

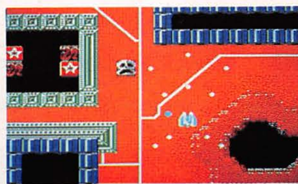
10月 攻撃開始 予定

※画面の写真は、RGB対応機種で撮影したものです。









衝撃のシューティングゲーム〈スターソルジャー〉が、BEE CARDになった。史上最強の敵軍団への攻略法は、とにかく撃って、撃って、撃ちまくること。しっかり鍛えた指だけが、生き残るのだ。



©M.P.I.・HUDSON

BC-M8
スターソルジャー
適応機種 MSX
価格 4,800円

MSXはマイクロソフト社の商標です。



BEE PACK 価格 980円

⊙BEE CARDは、カードサイズの手軽なゲームソフト。使う時は、MSX専用カートリッジBEE PACKが必要です。



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18 ハドソンビル ☎011-841-4622
東京/〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1-1 ハドソンビル ☎03-260-4622
大阪/〒556 大阪市浪速区下寺2丁目3-2 ☎06-644-4622
営業所/東北・金沢・名古屋・広島・福岡・沖縄・アメリカ・イギリス・西ドイツ

FM-7シリーズ
シャープX1シリーズ
9月下旬新発売

北斗の拳

バイオレンス劇画アドベンチャー

©集英社・原哲夫・武論尊

地獄へ行くのはおまえだ！
さく烈する北斗神拳!!

凄絶！男の闘志！

破

- ●リアルタイム秘孔モードで首尾よく敵の秘孔を突くと、「アタタ…!!」の音声が。次の瞬間、敵の顔は恐怖にひきつり、凄絶な断末魔アニメーションが展開。
- ●コマンドはすべてテンキーによるワンキー入力。移動や会話などスピーディ、かつリアルに進行。
- ●案内役バットの豊富なリアクション。ケンシロウ(キミ)の良きアシスタントになってくれる。
- ●映画よりTVより劇画に忠実なグラフィック、ストーリー展開。
- ●ハイスピードなディスクアクセス。画面表示速度も超高速。
- ●88のV2モードでは、効果音や音楽が各所に展開、よりムードを高めてくれる。

作者／折茂賢司・日高徹
シナリオ／武石正道

■〔5インチディスク(2枚組)〕PC-8801全シリーズ、PC-9801/E/F/VF/VM(2DD)、X1シリーズ(Dを除く)……￥6,800
■〔5インチディスク〕PC-9801/E/M/VM(2HD)……￥6,800
■〔3.5インチディスク〕FM-77、FM77AV……￥6,800
■〔テープ(2本組)〕X1全シリーズ(Dを除く)……￥4,800

軽井沢誘拐案内

ロマンチックミステリーアドベンチャー

名作「ポートピア連続殺人事件」の堀井雄二が華麗に放つゾクゾクもの事件ファイル

PC-6001mkII/SR
PC-6601/SR
好評発売中!!

恋人・久美子の妹がいつまでも帰ってこない。
まさか誘拐では……？
キミは久美子をつれてさっそく捜査を開始した！

- ★膨大なセリフデータをもち、次々と変わっていく登場人物たちのリアクション。
- ★画面数約100枚＋スクロールマップ3エリア。
- ★とっても楽ちんなワンキー入力。
- ★読みやすいひらがな、カタカナ混合文。
- ★主人公の名前はキミ。久美子がやさしく語りかけてくれる。
- ★重大なヒントが隠されているなぎさのおまけ写真付。

作者／堀井雄二

■〔5インチディスク〕PC-8801全シリーズ、FM-7、FM-NEW7、X1シリーズ(Dを除く)……￥5,800
■〔テープ(2本組)〕PC-8801シリーズ(MRを除く)、FM-7全シリーズ、X1全シリーズ、PC-6001mkII/SR、PC-6601/SR……￥4,800

通信販売の御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号
新宿アイリスビル7F
㈱エニックス「通信販売」係

オリジナルゲームシナリオ大募集

あなたの作ったゲームを商品化してみませんか？当社では、適切なアドバイスをおこない、作者の氏名で商品化しております。
商品化の際には、当社規定の印税をお支払いします。シナリオだけでも受け付けます。
詳しくは、担当・石川迄 TEL(03)366-4345

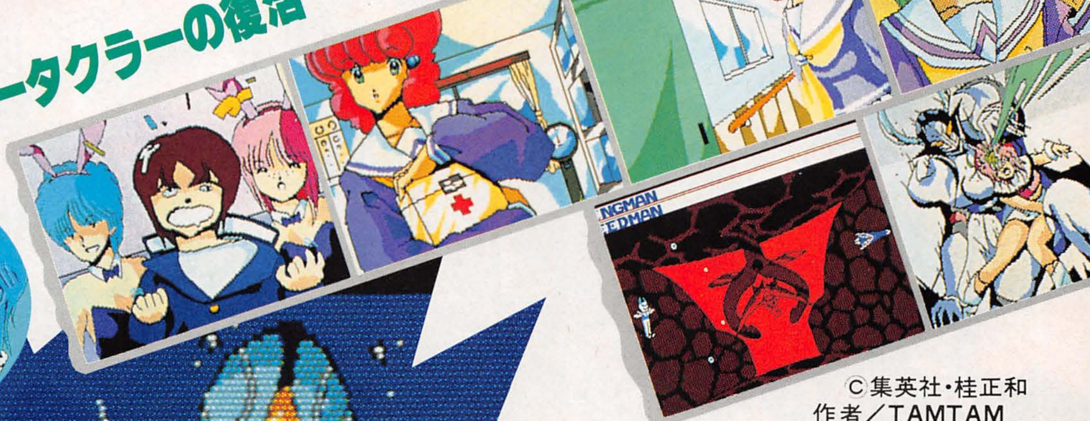
ヒーローコミックアドベンチャー

ウイングマン2

キータクラーの復活



「なんですか？」
なんてヒマなし！



ⓒ集英社・桂正和
作者／TAMTAM
音楽構成／すぎやまこういち

●新キャラクタが続々登場でとってもシアワセ。もちろん、女の子ばかりじゃないですよ、敵もたくさん出ちゃうんだから。
●ユーモアいっぱいの新機能が満載されてまーす。たとえばケンタカーソル。入力がおくれるとハナちょーちんを出して寝てしまうんですよ。ミクカーソルもあるよ。
●「なんですか？」モードはとっても使いやすくなってまーす。スピードのアップでわからないところを教えてくれるのダ。
●88のV2モードでは「チェイング」の音声も出るー。
●なんといってもグラフィックが最高だし、パワーアップ戦闘モードなんてもう、涙でるくらいコーフンしちゃうよー。
●前作ウイングマン、マンガのストーリーを知らなくてもプレイできます。

■〔5インチディスク（2枚組）〕PC-8801全シリーズ、X1シリーズ（Dを除く）、PC-9801/E/F/VF/VM（2DD）…………￥6,800
■〔5インチディスク〕PC-9801/E/M/VM（2HD）…………￥6,800
■〔3.5インチディスク（2枚組）〕FM-77、FM77AV…………￥6,800
■〔テープ（2本組）〕X1全シリーズ、FM-7全シリーズ…………￥4,800

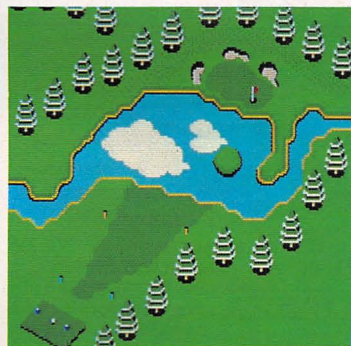
ワールドゴルフ

エニックスオープントーナメントゴルフ

作者／村守将志

トッププロ30人を制し、覇者になるのはキミだ!!

好評発売中





◆トッププロ30人とのトーナメント方式を採用。各プロの成績が1ホール毎に表示され、キミの順位もすぐわかる。18ホール終了後ベスト10以内にはいれば、コース会員として認められ、エキストラホール（9ホール）の使用許可がおりる。
◆ゴルフコースの微妙なアンジュレーション（凸凹）を完全シュミレート。
◆ボールの弾道もリアルそのもの。トップスピン、バックスピン、スライス、フック等自由自在。
◆美しいグラフィックで描く世界の著名ゴルフコース。

■〔5インチディスク〕PC-8801全シリーズ、X1シリーズ（Dを除く）￥5,800
■〔3.5インチディスク〕FM-77、FM-77AV…………￥5,800
■〔テープ（2本組）〕PC-8801シリーズ（MRを除く）、X1全シリーズ、FM-7全シリーズ…………￥4,800

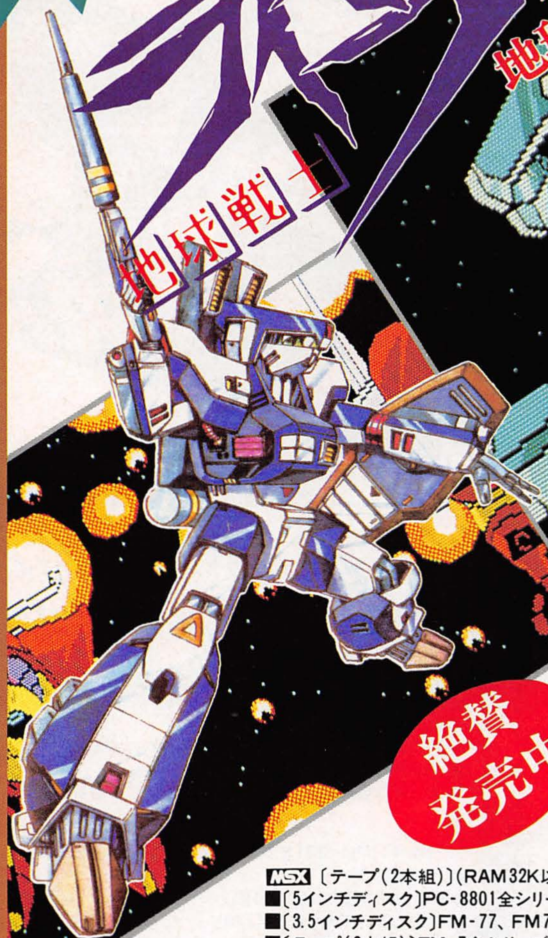
※商品改良の為、予告なく商品の発売日・仕様等を変えることがありますので、その旨、御了承下さい。

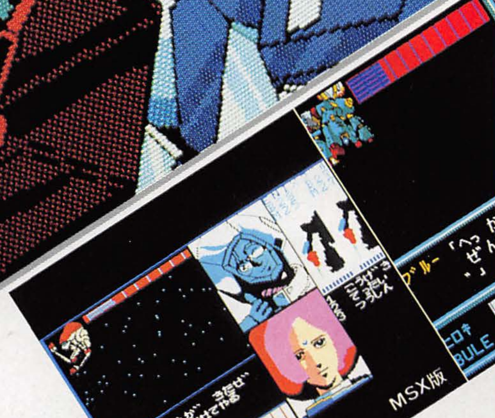
ニュータイプSF
アニメロールプレイング

ライーザ
地球戦士

作者／九葉 真
イラスト／真島 真太郎

友情の彼方に
地球の輝きがみえる…





絶賛発売中

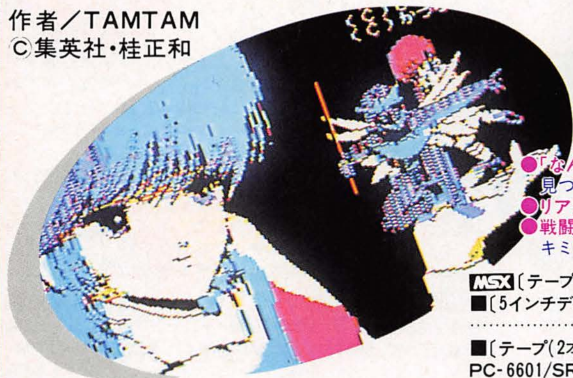
- コスモスクリーン：流れる星。敵メカ登場シーン。戦闘シーン(ビーム・ミサイル・接近戦・サイコ)すべてにアニメ効果を採用。
- メッセージウインドウ：それぞれの個性を重視したおもしろリアクション続出。
- メンバーエリア：状況によってキャラクターの表情が変わり、キミに話しかける。
- ライーザエリア：キミとブルーの乗るメカ"ライーザ"の武装が一目でわかる。
- オペレータエリア：オペレータ・ミオが戦闘の状況等を報告してくれる。
- コマンドエリア：7種30項目の選択肢をワンキーで入力できる簡単設計。

MSX〔テープ(2本組)〕(RAM32K以上)……￥4,800
■〔5インチディスク〕PC-8801全シリーズ、X1シリーズ(Dを除く)……￥6,400
■〔3.5インチディスク〕FM-77、FM77AV……￥6,400
■〔テープ(2本組)〕FM-7全シリーズ、X1全シリーズ……￥4,800

ウイングマン
ヒーローコミックアドベンチャー

今や伝説のヒーローだぜ!!

作者／TAMTAM
Ⓒ集英社・桂正和









- 「なんですか?」モード：指先カーソルで何でも見れる。女の子ばかり見ていても、ドリムノートは見つからないぞ!
- リアクション豊富な対話型アドベンチャー：原作の登場人物が本当に話してる感じが最高!
- 戦闘モード付の親切設計：行く先々で現れるキータクラー。リアルタイムのこの戦いがまた楽しい。キミはどの武器で戦う?

MSX〔テープ(2本組)〕(RAM32K以上)……￥4,800
■〔5インチディスク〕PC-8801全シリーズ、FM-7、FM-NEW7、PC-9801/E/F/VM/VF(2D、2DD)……￥5,800
■〔テープ(2本組)〕PC-8801シリーズ(MRを除く)、FM-7全シリーズ、X1全シリーズ、PC-6001mkII/SR、PC-6601/SR……￥4,800

通信販売の御案内

御注文は現金書留にて、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、お申し込み下さい。(送料無料)
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号
新宿アイリスビル7F
㈱エニックス「通信販売」係

急募 当社商品を MSX に移植できる方大募集!
移植後、商品化の際は、当社規定による印税をお支払い致します。又、FM-7シリーズ、PC-8801シリーズ、シャープX1シリーズ、PC-9801シリーズに当社商品を移植できる方も募集しております。
詳細事項等のお問い合せは、TEL.03-366-4296、エニックス技術部担当・望月迄

好評エニックス通信は
P 319 でえーす！

好評エニックス通信はP 319 でえーす！

作者／関野ひかる

Tokyo ナンパストリート

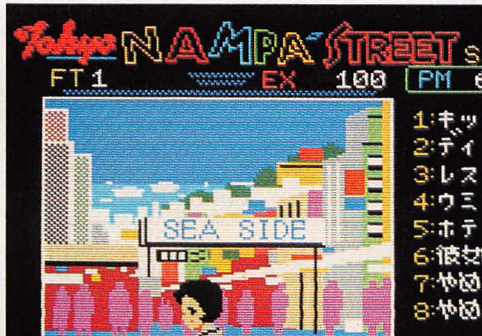
やあ♥今日も
元気にナンパ、
しているかい？







ナンパつっても、
これで
なかなか
むずかしい…



♥チェッ…！ じゃあ こんどは
オレ：ねェ…いいじゃない…ねッ!? キッサテン いこうぜいッ！！
彼女：ヘンな ひと…
♥チェッ…！ じゃあ こんどは

MSX版

KYON²と
キャンキャン
しない♥

●新開発グラフィック処理ルーチン採用により、色モレ、色バケはいっさいなし。
●MSX版はグーンとグレードアップ。リアリティを追求し、地名や交通費を入力することによって、キミの地元でもナンパができる。
●さらに、ゲームエンドになってもリプレイ機能を使ってすぐにゲームができる便利設計。
●女の子との会話は従来通り。限りなく人工知能に近づいた豊富なリアクション。
●このリアルなナンパ体験がキミをプレイボーイにする。ほらほら、そこのひっ込みじあんのキミ。このゲームで訓練してステキな彼女をハントしよう！

MSX〔テープ（2本組）〕（RAM 32K以上）…………¥4,800
■〔5インチディスク〕PC-8801全シリーズ、FM-7、FM-NEW7、X1シリーズ（Dを除く）、PC-9801/E/F/VM/VF（2D、2DD）…………¥6,400
■〔5インチディスク〕PC-9801/E/M/VM（2HD）…………¥7,400
■〔テープ（2本組）〕FM-7全シリーズ、X1全シリーズ、PC-8801シリーズ…………¥4,800

ザース

SFサスペンスアニメ
アドベンチャー

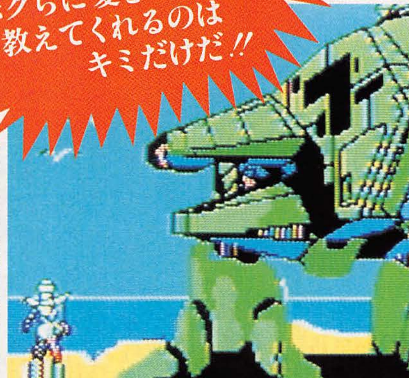
ボクらに愛を
教えてくれるのは
キミだけだ!!

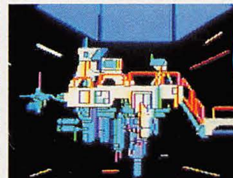
作者／スタジオジャンドラ

不朽の
名作!!

これらの画面写真はすべてMSX版です。







再びの世界破滅を防ぐには、狂ったオリオンを敵の手から奪還することが必要だ。宇宙科学者ザース達は月にあるオリオン墓地へと向った。オリオンの秘密とは？敵の策略と解明すべき難問の数々。息詰る興奮と意外な展開。

MSX〔テープ（2本組）〕（RAM 32K以上）…………¥4,800
■〔5インチディスク〕PC-8801全シリーズ、FM-7、FM-NEW7、PC-9801/E/F/VF/VM（2D、2DD）¥5,800
■〔テープ〕FM-7全シリーズ…………¥3,800

※商品改良の為、予告なく商品の発売日・仕様等を変えることがありますので、その旨、御了承下さい。

MSX マークはアスキーの商標です

販売元 株式会社 小西六エニックス

発行元 株式会社 エニックス
〒160 東京都新宿区西新宿8丁目20番2号 新宿アイリスビル7F TEL 03-366-4345

映画「ランボー怒りの脱出」を
忠実にゲームに再現。
迫真の戦闘シーンが連続する
リアルコンバットゲーム。
男は戦いながらバトルマシーンになった。

PC-88, X1完全オリジナル
スーパーランボー登場!!
絶賛発売中!

地獄ゲーム

■ハンドナイフからロケットランチャーまでバトル機能が異なる10種以上の武器を素早く使い分けて戦う、リアルタイム・ロールプレイング・ゲーム。
■アニメ感覚のきめ細かな動き。ランボーは71パターン、敵キャラクターは実に130パターンの動き。トリプルプロセスにより高度なグラフィック処理を実現。
■上下左右に展開する600シーンのマップ。キャラクターデザインは、あの「レリクス」の滝本和是氏。ランボーの放ったロケット弾はシーンを超えて着弾、爆発する。
■ゲーム後半は、地上のゲリラ戦と空中のヘリコプター戦、戦闘モードは2パターン。燠烈な戦いが最後までつづいている。



SUPER RAMBO™ ランボー

リアルコンバットゲーム

■PC-8801シリーズ 5"DISK PS-2 ¥6,800 ●PC-8801 ●mkII ●SR ●TR ●MR ●FR
■X1シリーズ 5"DISK SS-3 ¥6,800 ●X1 ●C ●F ●turbo
Cテープ SS-4 ¥5,800 ●X1 ●C ●F ●turbo
(注)純正のFD装置およびデータレコーダーをご使用ください

MSXランボーゲームも好評発売中!!



MSX ROM カートリッジ版 16KB以上に対応 (32KB ROM使用)
2トリガータイプ・ジョイスティック&キーボード対応 | 1人用
定価¥5,800 MS-1

※ゲーム内容のご質問に関してはハガキでお問合せ下さい。

販売
日本エイ・ブイ・シー株式会社
〒107 東京都港区北青山3-6-18 共同ビル青山2F
開発協力  ボーステック株式会社

企画・開発・発売元
PACK-IN-VIDEO
(株)パック・イン・ビデオ
〒160 東京都新宿区新宿1-16-10コスモス御苑ビル7F
☎03(226)9591(直)

今、ベールを脱ぐ。
ザナドゥ・シークレット・プロジェクト!!

——ザナドゥ・シナリオII——



▶ザナドゥ・シナリオIIの特徴はこうだ!!

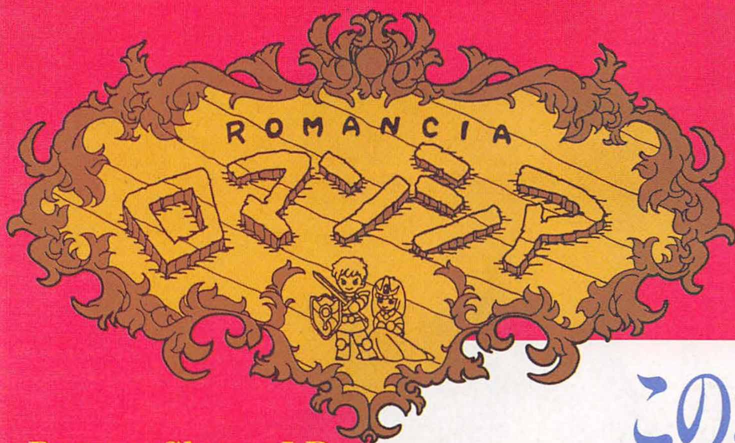
- ●プログラムがさらに改良された。
- ●モンスターがすべて変わって、数も増えた。
- ●デカキャラ(ビックモンスター)も追加された。
- ●魔法・アイテムのバリエーションも豊かになり変化している。
- ●MAPが変更され、随所に特殊トラップを設定。
- ●R・P・G色がより一層色濃くなった。("D&D"の要素プラス"トラベラー"の要素)
- ●ファッショナブルなザナドゥケース入り。
- ●ザナドゥ・ユーザーの声を繁栄しつつ、ザナドゥⅠを終了していない人も楽しめるようになっている。

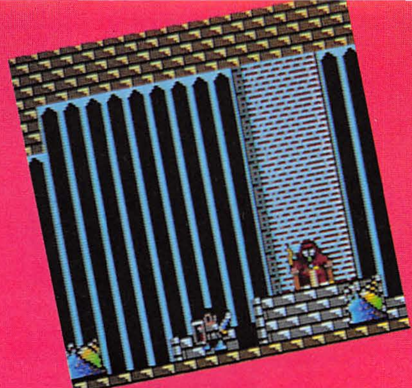
機　種	発売日	メディア	価　格	機　機	発売日	メディア	価　格
PC-8801/mkII専用	10/1	5"2D	¥5,800	PC-9801M/VM	10/4	5"2HD	¥5,800
PC-8801SR/FR/MR専用	10/2	5"2D	¥5,800	PC-9801U2	10/4	3.5"2DD	¥5,800
X1 C/F/turbo	10/3	5"2D	¥5,800	FM-7	10/5	5"2D	¥5,800
PC-9801F/VF	10/4	5"2DD	¥5,800	FM-77/AV	10/5	3.5"2D	¥5,800

(注) シナリオ1と必ず同一のメディアを御購入ください。

この内容で、この価格!!

Falcom
日本ファルコム株式会社
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19カトービル
TEL.0425(27)6501(代)

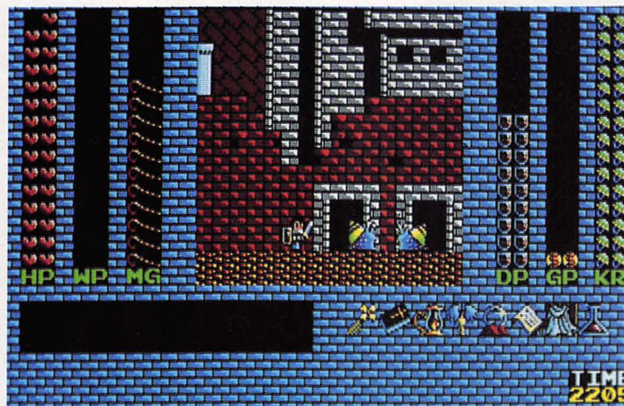


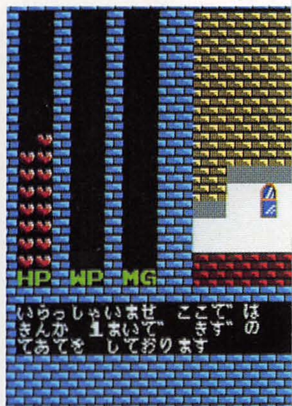


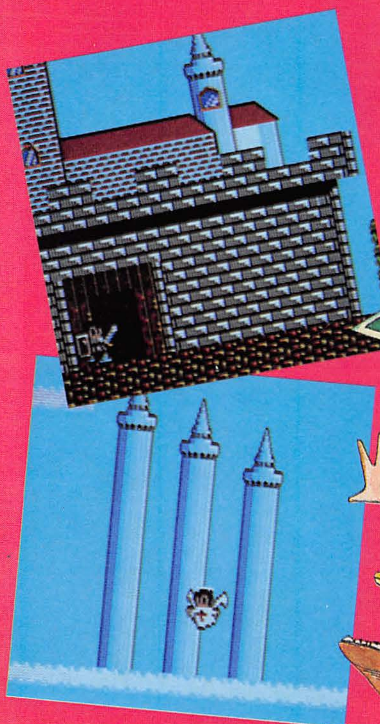
このおもしろさは「ザナドゥ」

Dragon Slayer J.R.
ファンフレディ王子のおどろくべき旅









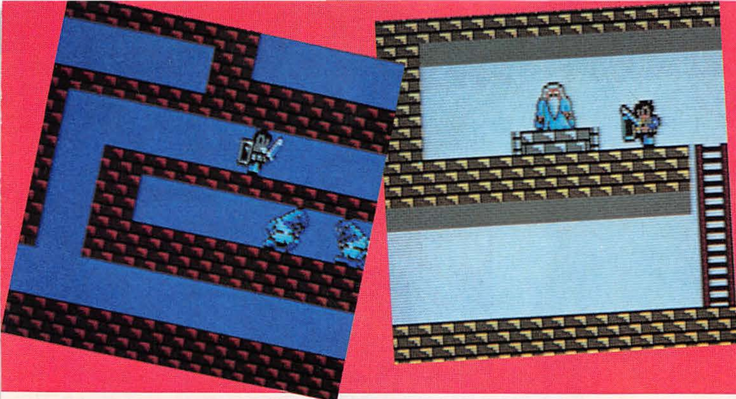
●高速フルカラースクロール(毎秒20枚表示)●いくつキャラクターが重なってもチラつかない3D感覚の重ね合わせ処理(最大128重完全重ね合わせ)●20万エリアの広大なマップ(780画面分)●超スピード画面切り換え●場面の状況によって変わる、豊富なBGM●レーダー機能搭載(デカマップの縮少図の表示)●ひらがな表示のメッセージで、会話もOK●すべての画面にちりばめられた数々のトリック●あらゆるゲームカテゴリーの要素をもっている

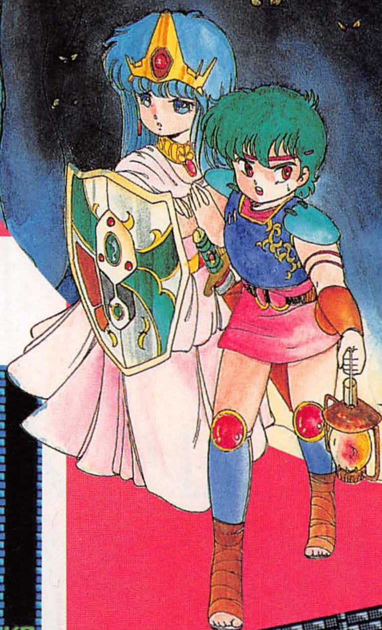


Dragon Slayer J.R.

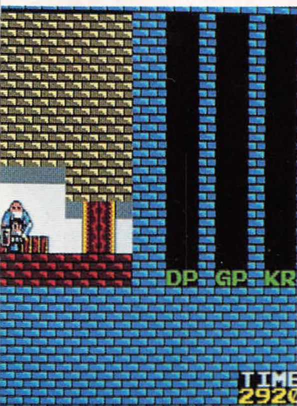
風雲急を告げる。

「ドラゴン・スレイヤー」シリーズ第3弾／アクション・アドベンチャーゲーム

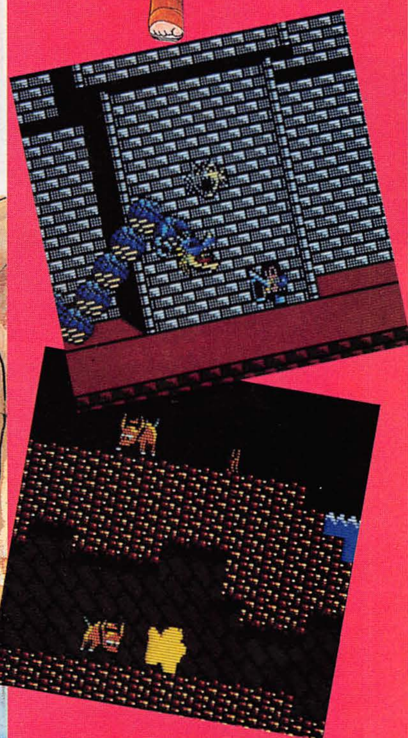




を超えたかも知れない…







通信販売 送料無料

▶通信販売ご希望の方は、品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、現金書留で日本ファルコム・BASICマガジン係までお申込みください。

発売日	対応機種	メディア	価格
10月6日	XIC/F/Turbo	5インチ2D	¥6,800
10月18日	PC-9801F/VF	5インチ2DD	¥6,800
	PC-9801M/VM	5インチ2HD	¥6,800
	PC-9801U2	3.5インチ2DD	¥6,800
10月30日	PC-8801SR/FR/MR専用	5インチ2D	¥6,800

スタッフ募集

- ●パソコン・ファミコンゲームソフトの企画・制作
- ●アミューズメント商品の企画・制作 正社員およびアルバイト
- ●出版(編集・執筆・企画・制作)
- ●音楽担当(ゲームミュージックの作編曲・効果音の作成他)

Falcom

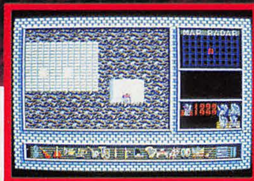
日本ファルコム株式会社

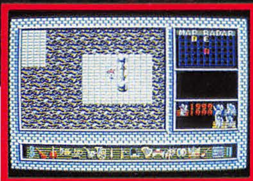
〒190 東京都立川市柴崎町2-2-19 カトービル
TEL.0425(27)6501代



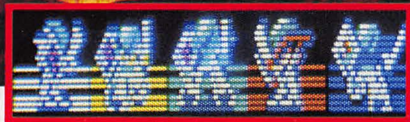
新・伝説遊戯

誰も知らなかったMUSIC R.P.G.の誕生！









ベストセラー中の音楽ソフト「MUSIUM 2」で大活躍の鬼才MIRAGEが渾身の力をふりしぼって、原作、プロデュース、そして音楽を担当。

全篇を流れる華麗なるFM音源サウンド。
舞台背景により、音楽は異なり、まさに壮大な音楽叙事詩の誕生だ！

■「シャドー」「スコーピオン」「シルバーメタル」「アクア」など個性溢れる、強力な敵を倒せ！
■戦士は5人。それぞれにコマンド・エナジー、ライフ・エナジーを分け与えてドラマティックに敵と闘え！
■砂漠、草原、荒地などの広大で複雑なさまざまな舞台。



★シンフォニア暦999年。
★迫りくる脅威からシンフォニア王国を救うための5人の戦士達の闘い。★伝説の英雄ルフィノ・レオンの遺志が、今、彼らに伝えられた。★幻の交響曲「スター・シンフォニー」に秘められたナゾとは？★ルフィノ・レオンの16の遺産とは何か？★戦士の前に立ちふさがる最強の敵「シャドー」の正体は？★大いなる謎、果しなき戦い。正義の戦士にして音楽家レスターにおしよせる運命の嵐！★1000年の時空の流れを超えて恐怖にいろどられた異次元の旅の第一楽章が、まさに始まろうとしている……。



9月下旬
発売予定

●PC-8801シリーズ	(5インチディスク)	¥7,800
●FM-7/77シリーズ	(3.5インチ、5インチディスク)	¥7,800

スター・シンフォニー

このソフトはPC-8801mkIISR/FR/MR/TRおよびFM-77AV以外にはFM音源ボードが必要です。

富士通FM77AV対応

MEGG

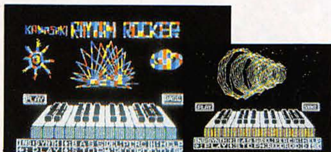
ついに登場!!

RYO KAWASAKI MUSIC SERIES

全米で大ヒット!
いよいよ日本デビュー!

SERIES I
RYO KAWASAKI RHYTHM ROCKER

リズムマシンのビートにのせて シンセサイザー&グラフィックプレイ!



●シンセサイザー・ベース・パーカッションの3パート。
●音符を意識せずに音楽が自由に弾けて録音できます。
●あなたが演奏したサウンドと、自動演奏したサウンドを多重録音、再生のミキシングOK。
●自動的に描かれる鮮やかなグラフィックスが楽しめます。(形・色・サイズ・波形がいろいろ選択できます)

SERIES II
RYO KAWASAKI MAGICAL MUSIQUILL

キーボードを弾きながら リアルタイムで楽譜作成!



●リアルタイムキーボード入力(レコーディング入力)キーボードが鍵盤になり、弾いた音はすぐそのまま画面に音符になって五線符上に表示されます。
●3パート同時ミキシング演奏・多重再生OK。
●音階は8オクターブ、3/4又は4/4拍子。
●イメージで演奏し、録音した曲は再生時に変化できます。音色は効果音を含めて77種類。トレモロ、ビブラートはおのおの強さ、深さの組合せにより、256段階の選択ができます。転調もカンタンにOK。変調波パターンも自由自在(三角波∧∧、のこぎり波MW、方形波ЛЛ、サンプル&ホールドの設定が可能)。
●テンポは40~240までの12種類選べます。
●作成した楽譜はプリンターに出力することができます。

SERIES III
RYO KAWASAKI KAWASAKI SYNTHESIZER

リアルタイムで和音も弾ける! 数値エディットもOK!

●リアルタイムキーボード入力(レコーディング入力)キーボードが鍵盤になり、画面上の鍵盤と連動し、数値データとして入力されます。
●シーケンサーモードで入力したデータのエディットができます。(レコーディングデータを画面上にみながら鍵盤キーでエディットします)
●和音演奏がリアルタイムでできます。
●FM音源77種類以外にも、音色モードにて自由に好みの音色が設定できます。
●各ボイス(パート)のオクターブ、音色、LFOのON/OFFはシリーズIIと同様にできます。

3本——各 3.5" 2Dディスク版 **¥9,800**

富士通FM-77AV対応
(シリーズIは別売FM音楽ボードにより FM7・FM77/D1、D2、L4にも対応)

販売店 募集中!
只今、カワサキシンセシリーズソフトの取扱い店を募集しています。
尚日本ソフトバンク・サポートにても取扱っています。
お近くに販売店がない場合、通信販売にて受付けます。下記総販売元メッグまでご連絡下さい。

シリーズI、II、IIIともデータの互換性有。シリーズIで入力したデータはそのままシリーズIIで音符に、又シリーズIIIで数値エディット可能。特にシリーズII、シリーズIIIの組合せで作曲ワークのアシストに最適です。



川崎 燎 プロフィール
ニューヨーク在住のギタリスト・作曲家。米国に住みついて12年。ギル・エバンス、チコ・ハミルトン、エルビン・ジョーンズらアメリカを代表するジャズ演奏家たちのグループで活躍を続けてきた輝かしい経歴を持つ。ギターからシンセサイザーへ、そしてコンピューターへと常に新しい挑戦と変身を遂げている。今、ニューヨークで最もユニークな音楽家である。日本大学物理学科卒。

総販売元 株式会社 **メッグ** 〒103 東京都中央区八重洲1-9-8 八重洲メッグビル ☎ 03-271-1221(代)

開発元 株式会社 **テス** 〒105 東京都港区新橋4-31-7 中村ビル4F ☎ 03-432-8091(代)

SFロールプレイングゲームシリーズ

kaleidoscope カレイドスコープ

型やぶりにもほどがある。

超大作SFロールプレイングゲーム「カレイド・スコープ」シリーズ、その型やぶりな発想と限度を知らぬ面白さで、大好評をいただいております。何ともヨロコバシイ話題は、そのシステム。シリーズ共通のローダー・セットがあれば、今後発売されるシナリオ・セットを、すべて楽しむことができるというあんばいです。ところでこのゲーム、人気がガンガン加熱するといつ終るか分からないのであります。ヤバイ。こんな壮大なゲームをつくってしまった私たちの心意気をかって、「カレイド・スコープ」をどうぞよろしくお願いします。

第1弾 7万光年の胞子たち

対応機種

FM-7／New-7／77	T. 5"2D. 3.5"2D
PC-8801／mkII／SR	T. 5"2D
X1／turbo（除X1D）	T. 5"2D
S1	T. 5"2D. 5"2HD

価格

	テープ版	ディスク版
ローダーセット	￥3,800	￥4,800
7万光年の胞子たち	￥4,800	￥6,200
セット価格	￥7,800	￥9,800

第2弾 発・汗・惑・星

対応機種●FM-7/77●PC-8801/mkII/SR/FR/MR/TR●X1/turbo（除X1D）●MZ-2500 価格●テープ版 ￥4,800●ディスク版 ￥5,800（5"D 3.5"D 5"2HD）

ホビーワールドマガジン Seeder 創刊

このたびGA夢では、同人誌「Seeder」を創刊することになりました。創刊号では「7万光年の胞子たち」を特集。アニメ満載で、とても楽しいスグレモノに仕上りました。年4回の発行を予定しています。購入は、本の代金￥200＋送料￥170、合計￥370分の切手を封筒に入れて、㈱ホット・ビィ内「Seeder」出版局までお申し込みください。



B5判 モノクロ24ページ（表紙カラー）定価￥200

チューガからのプレゼント!!

「発・汗・惑・星」をお買い上げの方から抽選で300名に、かわいい"チューガ"のキーホルダーをプレゼント。アンケートハガキ、送ってね。



君のテープ版をディスク版に…

「今度からディスクで遊べるようになったんだけど、カレイドスコープはテープ版を買っちゃったし…」という君にうれしいお知らせだズドン！この度カレイドスコープシリーズでは、商品（テープ版）およびキャラクターテープを、ディスク版にバージョンアップするサービス（有料）を始めましたポコペン！くわしくは、電話でお問い合わせ下さい。 問い合わせ先：03-360-3623

ただいま開発スタッフ募集中！ 今、GA夢の開発スタッフになると、もれなくプログラマーになれます。まずは気軽にお電話を。あなたの心と身体と技が欲しい！●Z80、6809、8086のアセンブラでプログラムを組める人●年齢・性別は問いません●バイトも可●時給700〜1500円 給与12万〜25万円（応相談）

GA夢 ガム

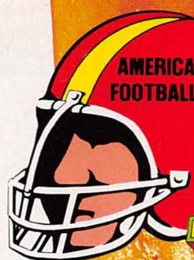
株式会社ホット・ビィ 〒164 東京都中野区東中野4-4-1丸新ビル TEL.03-360-3623

当社の製品は全国の有名デパート、パソコンショップでお求めになれます。尚、お求めになれない場合、郵便局にてお申し込みください。●口座番号 東京2-190317 ●加入者名 ㈱ホット・ビィ ●金額 代金合計 ●通信欄（裏面）ご希望ゲームソフト名、数量、代金合計、年齢、氏名、機種名、Tape or Disk（一週間以上かかりますので、お急ぎの方は現金書留を御利用ください。その場合、おつりのいらないようにお願いします。）

資料請求券 BASICマガジン 10

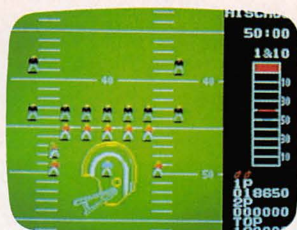
9月上旬

新発売



AMERICAN FOOTBALL 10-YARD FIGHT™

アメリカンフットボール 10ヤードファイト





ROM ROMカートリッジ MSX 8K

IM-02 ¥4,900

ジョイスティック使用可能

男たちの戦いがはじまる!

本格アメリカン・フットボール・ゲームがMSXになって新登場。

地底探険ゲーム

スペランカー 好評発売中



ROM ROMカートリッジ

MSX 8K

IM-01 ¥4,900

ジョイスティック使用可能

Innovations in Recreational Electronic Media

irem

アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
☎06(534)1060 アイレム・パーティ係

MSX FROM IREM

初めての体験、ニュー・ビッグ・アクション。

またも、テレネットが放つ、アクション・ゲームの話題作

夢幻戦士 The Fantasm Soldier ヴァリス

"明"ヴァニティと、"暗"ヴェカンティの戦いは、人類が歴史を作り出したときから始まった。現実世界、リアリティは、その2つのバランスの上に成り立っている。それゆえに、人は争い、傷つけあう。
かつて、ジャンヌ・ダルクは自由と平和のために戦い、勝利を得た。しかし、人々の心にあるヴェカンティが彼女を魔女にしたて、殺してしまった。
そして、今、自由の戦士として、またひとりの少女が選ばれた……

優子はごくありふれた、普通の女子高生。ところがある日、ヴァニティの「幻想王女ヴァリア」によって"ヴァリスの戦士"として選ばれてから、運命が一変した。ヴェカンティの「夢幻王ログレス」とその手下「ヴォーグ」達が、次元を超えて襲ってきた。
なぜ、ありふれた女の子が戦士として選ばれたのか。5つの"ファンタズム・ジュエリー"とは? 4人の魔王とは? 答えを求めて、戦いが始まる。

夢幻戦士ヴァリス
(主人公——優子)

ヴェカンタの黒い戦士
(主人公の同級生)

ヴェリテッソ

優子を操作して、襲いかかる敵を倒せ! しゃがんだり、ジャンプしたりして敵の攻撃を避け、アイテムを集めよう。パワーアップすれば、各面の最後に登場する「魔王」と互角に戦うことができるゾ。「ファンタズム・ジュエリー」は必ず取っておくこと。

幻想王女
ヴァリア

ヴェルニス

夢幻王ログレス

ヴェーガル

ヴェダル

10月下旬、
全機種同時発売予定!

- PC-8801mkIISR/FR/MR/TR
- X1/X1C/X1ターボシリーズ
- FM7/77シリーズ

——¥7,800(ディスク2枚組)

- MSX ROM版　¥6,800(予価)

※仕様は改良のため、予告なく変更することがあります

お詫び:以下の点をバージョンアップするため、発売が10月下旬に延期となりました もうしわけありません、もうしばらくお待ちください
●画面のフルカラー化　●8方向スクロール化　●ゲーム画面数の大幅アップ

※MSX版は1MビットROMを使用
● MSX は、アスキーの商標です。

株式会社日本テレネット

※お求めは、お近くのパソコン・ショップで。通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記のうえ、送料200円を加算して、現金書留で直接当社にお申し込みください。

〒162 東京都新宿区下宮比町8番地 グランドメゾン飯田橋209号
TEL 03(268)1159

資料請求券
BASICマガジン
10月号

体験！I・Aシューティング!!

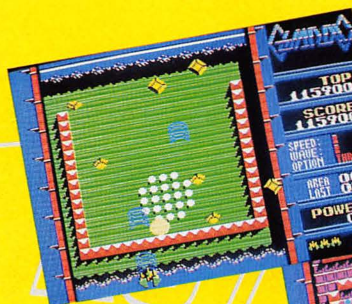
インテリジェント・アクション

INTELLIGENT ACTION GAME

32×32画面のラビリンス

君は32×32画面の広大な迷路にひそむ、あらゆる敵と戦かわなければならない。それにはマッピングが必要だ。さらに、敵のスピードについて行くには各ステージの秘密を解くしかない！ もう、むずかしいだけのゲームは時代おくれだ。ちょっと考えなければ遊べない、遊びすぎてもまだ面白い。それがI・Aシューティングだ!!







パワーチップで性能アップ！

112面の戦闘シーンを制覇するには3種類のウェーブと6つのオプションの選択が勝負だ。しかし、パワーチップを補充しないとエネルギーが減って使えない武器もでてくるぞ!!



ランダーを見つけろ！





ウェーブ1



ウェーブ2

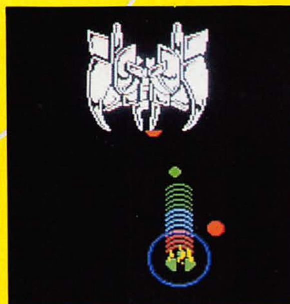


ウェーブ3

好評発売中

MSX ROM版
16K以上 ¥4,900

最終目的は3つの要塞を破壊し、そして…………





通信販売のお知らせ

通信販売を御利用いただく場合は、料金と商品、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記の上、現金書留で当社宛にご注文ください。（送料サービス、速達希望の方は300円プラス）詳しい資料のご請求は、60円切手同封の上、当社まで。

COMPILE

株式会社コンパイル

〒732 広島市南区大須賀町17-5
シャンボール広交1005
TEL (082)263-6006 FAX (082)263-6049

dexter soft

ドラマを超えた熱いパッ

フォーメーションZ

忍者くん

フォーメーションZ FORMATION Z

偉大なる戦士たちに捧げる

日増しに激しくなるザナック軍の攻撃に耐えかねた地球連邦は、まだ未完成の形態可変戦闘メガ"イクスペル"を出撃させた。地上戦では機動ロボット、空中戦では多目的戦闘機に変身する"イクスペル"を操り、12種類の敵を攻撃せよ！ 平原戦、地上から変身の空中戦、海上空中戦、砂漠戦そして宇宙戦へ。変化に富んだスペクタクルが展開！ 最強機動要塞ジズィリアムを破壊し、無事地球へ帰還できるか。



X-1用画面です。

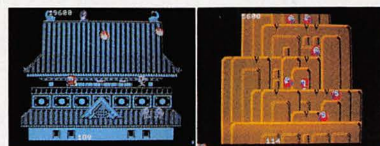
★ MSX ROM版¥5,700(16KB)MSXⅠ、Ⅱどちらにも対応します。
★CT版各 ¥4,500●X-1/C/F/Turbo●PC-8801/mkII/SR/FR/MR●FM-7/NEW7/77
★FD版各 ¥6,800●X-1/C/F/Turbo(5"FD)●PC-8801/mkII/SR/FR/MR(5"FD)●FM-7/NEW7/77(5"FD)●FM-7/NEW7/77/77AV(3.5"FD)

©1985 LICENSED BY JALECO CO., LTD.

忍者くん

忍者くん参上！「魔城の冒険」

うなる手裏剣、はじける火花。攻めろ！ かわせ！ 体当り！ 呪われた城を舞台に忍者くんの大活躍。様々な武器を使う8種族の手強い敵を相手に孤軍奮闘。岩場の戦い、お城の戦い、いずれも手に汗握る大熱戦。油断大敵、しかも敵の親分は分身の術を使うのだ。敵に体当りして失神させてから、得意の手裏剣攻撃を加えれば、キミはもう本物の忍者くん。シーン100までいけばキミはスーパープレーヤーだ。



PC-8801用画面です。

★ MSX ROM版 ¥5,700(16KB)
★CT版各 ¥4,500●X-1/C/F/Turbo●FM-7/NEW7/77
★FD版各 ¥6,800●X-1/C/F/Turbo(5"FD)●PC-8801/SR/FR/TR/MR専用(5"FD)●FM-7/NEW7/77(5"FD)●FM-7/NEW7/77/77AV(3.5"FD)

©1985 LICENSED BY UPL CO., LTD.

MSX ROM版「シティーコネクション」、「忍者じゃじゃ丸くん」好評発売中。価格5,700円

ケージ。デクスタソフト。

JALECO®
株式会社ジャレコ

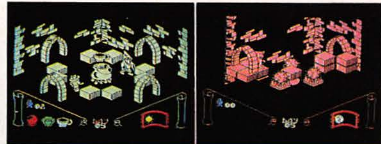
事実は噂以上だった。驚異の3D立体構成怪奇ロマン、
「ナイト・ロアー」&「ナイトシェード」が織りなす
アクションアドベンチャーの世界。
アクションそしてスピード感に胸躍る「忍者くん」、
「フォーメーションZ」、「ピピ」。
デクスタソフトは
ドラマを超えた熱さに満ちている。
キャパを超える面白さにコンピュータは
オーバーヒートの警告を出している。

ナイト・ロアー　　ナイトシェード

KNIGHT LORE
ナイト・ロアー

「伝説の狼男」呪いは永遠に!?

怪奇と幻想。ニュータイプのロールプレイングアドベンチャーゲーム「ナイト・ロアー」、いまその呪いは日本中を侵食し始めた。恐ろしい呪い——狼男にされてしまった兵士が訪れたナイト・ロアー城の迷路は恐怖の連続。わずか40日の間に魔法使いに14もの貢ぎものを持っていかなければ兵士は再び人間に戻れない。3D構成の驚異の緊迫感！襲いかかるゴースト、火の王！道を拓くのはキミの推理、判断、記憶だ。



★ MSX ROM版 ¥5,700(16KB)
©1985 LICENSED BY ASHBY COMPUTERS AND GRAPHICS LTD.

Nightshade
ナイトシェード

「地獄の使者」にあなたは出会いましたか?

地獄の使者たちが乗っ取ったナイトシェードの町を救え。300もの建物がひしめく町のどこに奴らはいるのだ。そして倒すための武器は一体どこにあるのか。無気味な町の中へ侵入した君は、一人で耐えられるか。大地が裂け、地獄の使者たちが地底へ堕ちてゆく感動のラストシーンを見ることは可能だろうか？立体アクション・3Dロールプレイング・アドベンチャー+チェンジビュー※ボタンで真に迫る緊迫感！

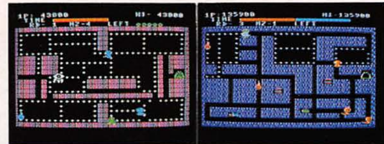


★ MSX ROM版 ¥5,700(16KB)
©1985 LICENSED BY ASHBY COMPUTERS AND GRAPHICS LTD.
※画面を一瞬にしてスクロールさせ、現在地を反対側から見渡せる画期的な新機能です。

PiPi
ピピ

オウムのピピの大冒険

「グルグル牢」から勇敢にも脱走をはかったオウムの"PiPi"。ガラガラ蛇を、怪獣メンダマを、番犬BOW BOWをかわしながら、牢を壊して脱出だ。ハンバーガー、柿、アイスクリーム、ピーナッツ、フィッシュ、ブレッドなどを獲得すれば5秒間はパワーアップ！その間にガラガラ蛇をやっつけろ。リズミカルなBGMに乗って、おしゃれでかわいい"PiPi"がお尻をフリフリ、ユーモラスに走り回ります。



★ MSX ROM版 ¥4,800(16KB) MSXI、IIどちらにも対応します。
©1985 LICENSED BY UPL CO., LTD.

dexter
Designers & Experts Computer Software
日本デクスタ株式会社

〒101 東京都千代田区外神田2-9-3ユニオンビル花家3F☎03(255)9761代表

●日本デクスタのソフトウェアは、全国の有名パソコンショップでお求めください。また通信販売で、直接オーダーされる際は、現金書留にて日本デクスタ宛お申し込みください。

MSX はマイクロソフト社の商標です。

JALECO®

WANTED

正義の銃弾が今、悪を打ち砕く!!

3Dロールプレイングアクションアドベンチャーゲーム第3弾!

平和だったアゴイの町に無法者
がまぎれこみ悪事を重ねていた。
町を守るシェリフのボビーは、
奴らを倒すため立ち上がった!
果してアゴイの町は?
ボビーの運命は!?





DEAD OR ALIVE

ガンフライト

GUNFRIGHT

MSX ROMパック JX-12 ¥5,700(予価)



◀アゴイの町並み

不安に包まれた
アゴイの町……



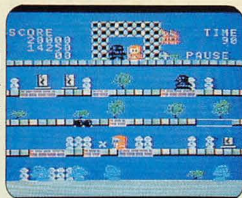
◀対決

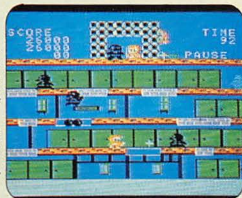
息をのむ
ガンファイト!!



◀早撃ち

無法者との
一騎打ち!


▶柳街道


▶なまず屋敷

待ってててください！ さくら姫!!

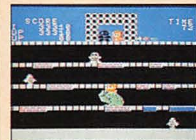
忍者じゃじゃ丸くん

MSX ROMパック JX-11 ¥6,700

忍者じゃじゃ丸,只今参上!!

さくら姫が妖怪たちにさらわれてさあ大変!
だが兄の忍者くんはいない。
そこで弟のじゃじゃ丸くんが登場! はたして
じゃじゃ丸くんは妖怪たちを倒し、さくら姫
を助け出すことができるか!?

秘技 ガマパックンの術!!



あることをするとカエルの「パックン」が登場、妖怪たちを金しばりにして食べていくという必殺の術!!



好評発売中

City CONNECTION
シティ コネクション

MSX ROMパック JX-10 ¥5,700

世界のハイウェイを制覇!

世界のハイウェイを制覇! 美しい背景を舞台にスピード狂少女クラリスが世界のパトカー相手にまきおこすハチャメチャパニックカーチェイス! シティコネクションの競い方は2通り。スコアか走行距離かどちらで勝負するかはプレイヤーの君しだい♥



▲ニューヨーク


▲ドイツ

頭を科学する
JALECO® 株式会社ジャレコ

(本　社) 〒158 東京都世田谷区上用賀5－24－9
TEL.03-420-2271
(大　阪) 〒541 大阪市東区横堀1-35 横堀クリスビル1F
TEL.06-203-0081

SUPER XEVIOUS

namcot

あのゼビウスが
大幅に
パワー・アップして
9月19日
新発売!

スーパーゼビウス ガンプの謎

歴史を
変える
スーパーゼビウス

1M(メガ)ビットROM搭載



▲パッケージは原寸大

諸君は知っていただろうか。ゼビウスの原作が3部に渡って書かれたSF小説であったことを。
そして最後の人工知脳コンピュータとホモサピエンスの戦いを描いたサイエンスストーリーであったことを…。
最終兵器を駆使して、戦え、ソルバルウ!



[保存用
ハードケース入 ¥4,900]

ファミリー コンピュータ™ 用
カセット好評発売中。

01 ギャラクシアン 02 パックマン 03 ゼビウス 04 マッピー 05 ギャラガ 06 ディグダグ 07 ドルアーガの塔 08 ワープマン 09 バトルシティー 10 バックランド 11 バーガータイム 12 スターラスター 13 タッグチームプロレスリング 14 ディグダグII 15 スーパーチャイニーズ 16 バベルの塔 17 ワルキューレの冒険 18 スカイキッド

※ ファミリー コンピュータ™ は任天堂の商標です。

お求めは電波新聞社(本社、各支局)ソフト販売部に現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。送料1本200円、2本300円、3本400円、5本以上送料サービス。
尚、販売店様の御注文も下記支社・支局にお問合せ下さい。

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111
大阪本社 06-203-3361 札幌支局 011-641-5591 静岡支局 0542-54-6405 金沢支局 0762-63-8661 広島支局 082-228-5581 名古屋支局 052-261-4541 関東総局 0273-26-3206 松本支局 0263-36-2266 神戸支局 078-391-5885 西部本社 092-431-7411 仙台支局 0222-27-7211 新潟支局 0252-45-2526 京都支局 075-221-8021 高松支局 0878-61-3111 下関支局 0832-67-7478 熊本支局 096-380-7500 鹿児島支局 0992-26-3630

遊気凜凜

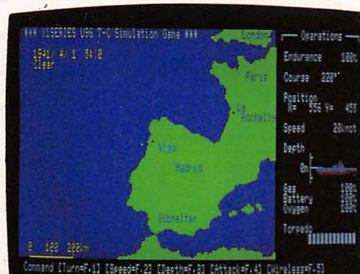
マイコンソフト

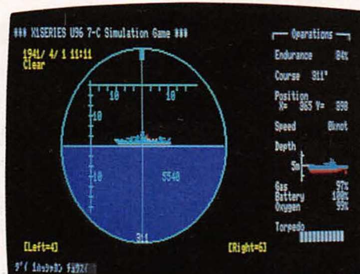
電波新聞社 出版販売部

〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号

電話(03)445-6111

「遊びをクリエイトする」ことに情熱をかたむける"ナムコ"から産みだされたビッグタイトル、DECOのみりょくあふれる作品、そしてオリジナル・タイトルを心をこめてパソコンソフトにしました。どの作品もハードの限界にチャレンジした自信作ばかり。お楽しみください。
PRESENTED by DEMPA



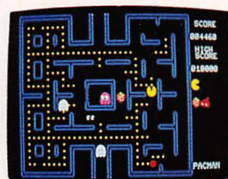


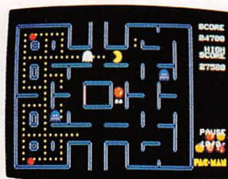


for X1シリーズ テープ版 定価3,800円

for PC-8001mkIIテープ版 定価3,800円　　for FM-7/77テープ版 定価3,800円

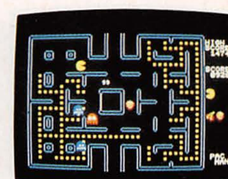
「作戦指令：イギリス輸送船団を撃沈し、ラ・ロッシェルに生還せよ！」キミが乗り組んでいるのはドイツ海軍がほこるU96(7型C)。「U-Boat」、として、第二次大戦中に勇名をとどろかした潜水艦である。舞台は北大西洋。連合軍の駆逐艦は必死にU-Boatを追撃する。敵に発見される危険をはらんだ無線連絡。捕捉した敵艦船へ狼のようにしのび寄り魚雷発射！浮上！潜航と、まさに知力と体力を賭けた死闘をプログラミングした息ずまる海戦シミュレーション・ゲームだ。新発売のX1シリーズ・バージョンでは音声合成による無線連絡、高速描画など、臨場感もバッチリ。秋の夜長を、じっくりとU-Boatで楽しんでもらいたい。

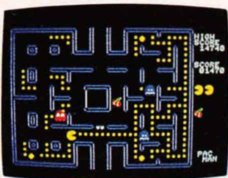

①FM-7パックマン

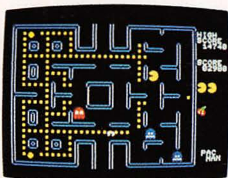

②MZ-1500パックマン

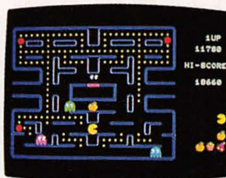

③PC-6001mkIIパックマン

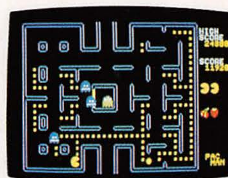

④PC-8001mkIIパックマン


⑤PC-8000mkIISRパックマン


⑥PC-8801パックマン


⑦PC-8801mkIISRパックマン


⑧X1パックマン


⑨MZ-2200パックマン


⑩MZ-2500パックマン


⑪PC-6001mkIIギャラクシアン


⑫PC-8001mkIIギャラクシアン


⑬PC-8801ギャラクシアン


⑭X1ギャラクシアン


⑮FM-7ギャラクシアン

PAC-MAN パックマン

①**FM-7/77**テープ…………定価3,500円
　FM-773.5インチ…………定価5,800円
②**MZ-1500**QD…………定価4,300円
③**PC-6001mkII/PC-6601/SR**
　テープ…………定価3,000円
④**PC-8001mkII**テープ……定価3,500円
⑤**PC-8001mkIISR**テープ 定価3,500円
⑥**PC-8801/mkIISR**
　テープ…………定価3,500円
⑥**PC-8801/mkII/mkIISR**
　5インチ…………定価5,800円
⑦**PC-8801mkIISR**テープ·定価3,500円
⑦**PC-8801mkIISR**
　5インチ…………定価5,800円
⑧**X1/C/CS/CK/G**テープ··定価3,500円
⑧**X1D** 3インチ…………定価5,800円
⑧**X1turbo/F/G**(200ラインモード)
　5インチ…………定価5,800円
⑨**MZ-2000/MZ-2200**
　テープ…………定価3,500円
⑩**MZ-2500** 3.5インチ……定価6,500円

GALAXIAN ギャラクシアン

⑪**PC-6001mkII/SR**テープ定価3,000円
⑫**PC-8001mkII**テープ……定価3,500円
⑬**PC-8801/mkII/mkIISR**
　テープ…………定価3,500円
⑬**PC-8801/mkII/mkIISR**
　5インチ…………定価5,800円
⑭**X1/C/CS/CK/G**
　テープ…………定価3,500円
⑭**X1D** 3インチ…………定価5,800円
⑭**X1turbo/F/G**(200ラインモード)
　5インチ…………定価5,800円

MAPPY

NEW VERSION マッピーニューバージョン for X1シリーズ

©株式会社ナムコ

for PC-8001mkIISR
テープ版……………………定価3,800円

for FM-7
3.5インチ版………………定価6,000円
テープ版……………………定価3,800円

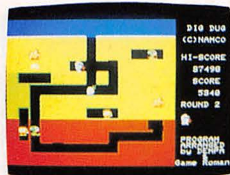
for MZ-2500
3.5インチ版………………定価6,500円

for X1 NEW VIRSION 新発売
5インチ版…………………定価6,000円
テープ版……………………定価3,800円

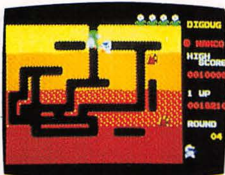
正義感あふれる元気なポリス，マッピー！だれにでも愛されるかわいいキャラクターで幅広い人気を持つゲームです。

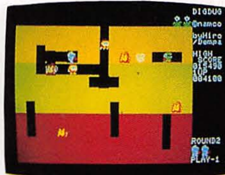
PC-8001mkIISR用マッピーはFM音源を生かして楽しいマッピーBGMを最大限に再現、ゲーム内容ももちろんオリジナルをそっくりパソコンに移植しました。ニャームコ屋敷の中の盗品を、ニャームコやミューキーズにじゃまされながら、我らがヒーロー、マッピーがいっしょうけんめい取りもどします。パワードアのオープンによるマイクロ・ウェーブ飛ばしなど、オリジナルのテクニックがそのまま使えます。

そして、X1版マッピーが一段と内容を充実させ、マッピーNEW VIRSIONとして新しく発売になりました。このニューバージョンのマッピーは、現時点で最高のプログラム・テクニックを駆使したまったく新しいマッピーです。あなたのパソコンでその違いをじっくりとお楽しみ下さい。

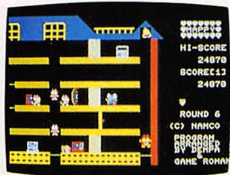

⑯MZ-1500ディグダグ

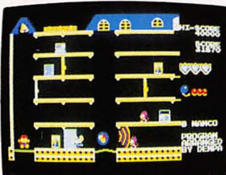

⑰PC-8001ディグダグ


⑱PC-8001mkIISRディグダグ

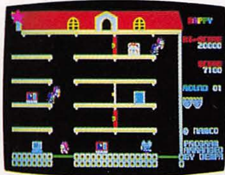

⑲PC-8801ディグダグ

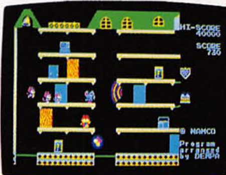

⑳PC-8801mkIISRディグダグ


㉖MZ-1500マッピー


㉗X1マッピー（NEW VIRSION）

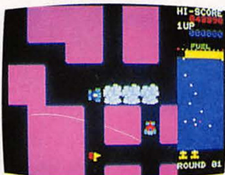

㉘FM-7マッピー


㉙PC-8001mkIISRマッピー


㉚MZ-2500マッピー


㊱FM-7ラリーX


㊲MZ-1500ラリーX


㊳X1ラリーX


㊴PC-6001mkIIグロブダー


㊵MZ-1500グロブダー

⑮ **FM-7/77** テープ…………定価3,500円
⑮ **FM-77** 3.5インチ…………定価5,800円

DIG DUG ディグダグ

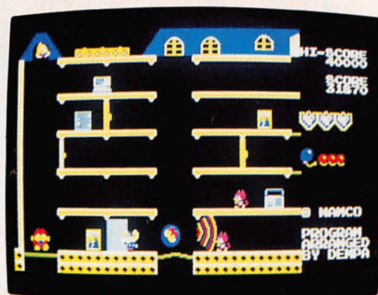
⑯ **MZ-1500** QD……………定価4,300円
⑰ **PC-8001/mkII/mkIISR(Nモード)**
テープ…………………………定価3,000円
⑱ **PC-8001mkIISR**
テープ…………………………定価3,800円
⑲ **PC-8801/mkII** テープ…定価3,500円
⑲ **PC-8801/mkII** 5インチ‥定価5,800円
⑳ **PC-8801mkIISR** テープ·定価3,800円
⑳ **PC-8801mkIISR** 5インチ·定価6,000円
㉑ **X1/C/CS/CK/G** テープ·定価3,500円
㉑ **X1D** 3インチ…………………定価5,800円
㉑ **X1turbo/F/G** (200ラインモード)
5インチ…………………………定価5,800円
㉒ **FM-7/77** テープ…………定価3,500円
㉒ **FM-77** 3.5インチ…………定価5,800円
㉓ **FM-77AV** 3.5インチ………定価6,000円
㉔ **PC-6001mkII/mkIISR** テープ 定価3,500円
㉔ **PC-6601/SR** 3.5インチ…定価5,800円

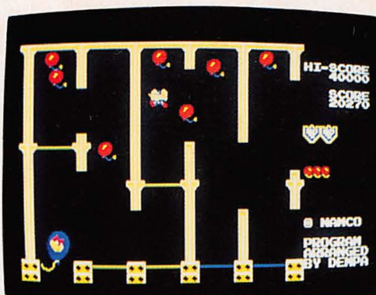
MAPPY マッピー

㉕ **PC-6001mkII/SR/6601/SR** テープ…近日発売
㉕ **PC-6601/SR** 3.5インチ……近日発売
㉖ **MZ-1500** QD……………定価4,300円
㉗ **X1/C/CS/CK/G** テープ‥定価3,800円
㉗ **X1D** 3インチ…………………定価5,800円
㉗ **X1turbo/F/G** (200ラインモード)
5インチ…………………………定価6,000円
㉘ **FM-7/77** テープ…………定価3,800円
㉘ **FM-77** 3.5インチ…………定価6,000円
㉙ **PC-8001mkIISR** テープ…定価3,800円
㉚ **MZ-2500** 3.5インチ……定価6,500円

GALAGA ギャラガ

㉛ **PC-9801/E/F/m/U**
5インチ…………………………各定価6,800円
3.5インチ………………………定価6,800円





マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

◀大好評のX1用NEW VIRSIONマッピー

MAPPY NEW VIRSION for X1シリーズはここがちがう!

みなさんから「X１用のマッピー・ニューバージョンは、以前のバージョンと、どんなところがちがうのですか？」というご質問をたくさんいただきましたので、お答えいたします。

「ゲーム性、内容共に、現在パソコン版で制作できる、最もオリジナルに近い仕様になっている」というのがその回答です。

もし、現物を見れない場合は、PC-8001mkIISR用のマッピー、MZ-2500用マッピーと同等であるので、ぜひ確認してみてください。

MAPPY NEW VIRSION for X1では、デモ画面にもオリジナル性を追求しました。ニャームコとミューキーズをマッピーが画面右側から左側へと追いかけていき、ゲームのスタート画面になります。マッピーは、右端から１回トランポリンでジャンプし、すぐ左の通路に乗っかり「？」と考えこみます。

この何げないしぐさが、マッピーという、ストーリー性にあふれたコミカル・チェイス・ゲームの内容を表現しているデモンストレーションなのです。

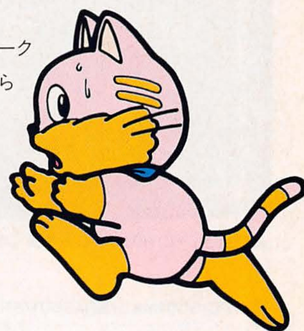
盗品をかくしてあるニャームコ屋敷まで、追せきしてきた、マッピーが、思わず「!?」。そこであの軽快なBGMがスタートしてゲームがはじまり、はじまり、という、ナムコならではのシャレたオープニングではありませんか。

パワー・ドアで大量得点、ドア飛ばし、ワープ、落とし穴など、オリジナルで使えるワザはすべて盛り込み、「ゼビウス以上のデータ量になってしまいました」と、プログラム担当のなにわが言うほど、コリにコッたソフトです。

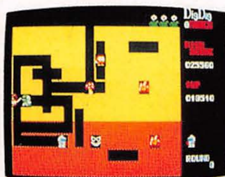
ナムコ・フリークに満足してもらえる内容にしあがった自信があります。

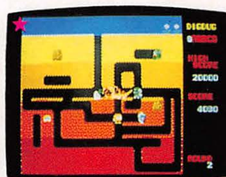
ぜひ楽しんで下さい。

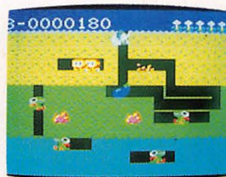
（開発室）




㉑X１ディグダグ


㉒FM-7ディグダグ


㉓FM-77AVディグダグ


㉔PC-6001mkIIディグダグ


㉕PC-6001mkIIマッピー（近日発売）


㉛PC-9801ギャラガ

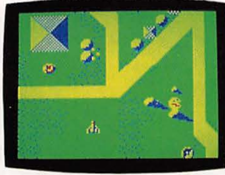

㉜MZ-1500ギャラガ


㉝FM-7ギャラガ


㉞X１ギャラガ


㉟MZ-2500ギャラガ


㊶X１グロブダー


㊷PC-6001タイニーゼビウス


㊸X１ゼビウス


㊹FM-7ゼビウス


㊺PC-8001mkIIsrゼビウス

㉜ MZ-1500 QD……定価4,500円
㉝ FM-7/77 テープ……定価3,800円
㉝ FM-77 3.5インチ……定価6,000円
㉞ X1/C/CS/CK/G テープ……定価3,800円
㉞ X1turbo/F/G（200ラインモード）5インチ……定価6,000円
㉟ MZ-2500 3.5インチ……定価6,500円

RALLY-X ラリーX

㊱ FM-7/77 テープ……定価3,500円
㊱ FM-77 3.5インチ……定価5,800円
㊲ MZ-1500 QD……定価4,300円
㊳ X1/C/CS/CK/G テープ……定価3,800円
㊳ X1turbo/F/G（200ラインモード）5インチ……定価6,000円

GROBDA グロブダー

㊴ PC-6001mkII/SR/6601/SR テープ……定価3,800円
㊴ PC-6601/SR 3.5インチ……定価6,000円
㊵ MZ-1500 QD……定価4,500円
㊶ X1/C/CS/CK/G テープ……定価3,800円
㊶ X1turbo/F/G（200ラインモード）5インチ……定価6,000円
※PC-8001mkIISR テープ 定価3,800円
※PC-8801mkIISR テープ 定価3,800円
※PC-8801mkIISR 5インチ 定価6,000円

TINY XEVIOUS タイニーゼビウス

㊷ PC-6001/mkII/6601/SR テープ……定価3,500円

XEVIOUS ゼビウス

㊸ X1/C/CS/CK/G テープ ソフト＋ジョイスティック……定価5,900円
㊸ X1D 3インチ ソフト＋ジョイスティック……定価7,500円
㊸ X1turbo/F/G（200ラインモード）5インチ ソフト＋ジョイスティック……定価7,500円
㊹ FM-NEW7/FM-7 5インチ ソフト＋ジョイスティック……定価9,300円
㊹ FM-77 3.5インチ ソフト＋ジョイスティック……定価9,300円

※印のソフトは次ページ上段に写真が載っています。





▲新発売 PC-8001mkIISR版 ©株式会社ナムコ

for PC-6001mkII/SR/6601/SR
テープ版……………………3,800円
3.5インチ版…………………6,000円
for MZ-1500 QD版………………4,500円

グロブダー

for X1シリーズ テープ版3,800円 5インチ版6,000円
for PC-8801mkIISR テープ版3,800円 5インチ版6,000円
新発売 PC-8001mkIISR テープ版3,800円

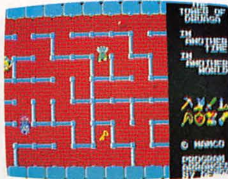
全99ラウンドにわたってくり広げられる4種のロボット・マシーンとの〝バトリング〟ゲームです。

シールド・バリア能力と、キャノン砲を発射する能力のある自機をあやつって、エナミータンク（ザッパーを装備）、ハイパータンク（ハイスピード・ザッパーとシールドを装備）、フロッサー（追尾式ザッパーを装備）、フォートレス（追尾式ハイパー・ザッパーを装備）と戦います。

スコアは1機1機やっつけていてはのびません。敵の動きをよく読み、誘爆させることで高得点が得られます。また、設置されている障害物を上手に利用しないとクリアできないような、頭脳的な作戦も要求される奥深いゲームです。コンティニュー機能も付いてます。

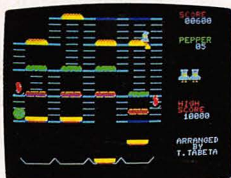

㊻MZ-2500ゼビウス


㊼PC-6001mkIIタイニーゼビウス


㊽MZ-1500ドルアーガの塔


㊾FM-77AVドルアーガの塔


㊿MZ-2500ドルアーガの塔


(56)PC-8001mkIISRハンバーガー


(57)X1ハンバーガー


(58)MZ-1500バーニン'ラバー


(59)X1バーニンラバー


(60)MZ-1500デーモン・クリスタル


(66)PC-8001mkIISRゼノン


(67)PC-8801ゼノン


(68)X1ゼノン


(69)PC-8801ガンマー・ファイブ


(70)X1ガンマー・ファイブ

㊺PC-8001mkIISR テープ·定価4,300円
㊻MZ-2500 3.5インチ……定価6,800円
㊻MZ-2500 3.5インチ
ソフト＋ジョイスティック……定価8,800円

TINY XEVIOUS mkII

タイニーゼビウスマークII
㊼PC-6001mkIISR/6601/SR
テープ……………………定価3,500円
㊼PC-6601/SR 3.5インチ…定価5,800円

THE TOWER OF DRUAGA

ドルアーガの塔
㊽MZ-1500 QD……………定価4,800円
㊾FM-77AV 3.5インチ……定価6,000円
㊿MZ-2500 3.5インチ………近日発売
(51)X1/C/CS/CK/Gテープ··定価3,800円
(51)X1 turbo/F/G(200ラインモード)5インチ··定価6,000円

BOSCONIAN ボスコニアン

(52)PC-6001mkII/SR/6601/SR
テープ……………………定価3,800円
(52)PC-6601/SR3.5インチ····定価6,000円

BATTLE CITY バトルシティー

(53)MZ-1500 QD……………定価4,500円
(53)X1/C/CS/CK/Gテープ··定価3,800円
(53)X1turbo/F/G (200ラインモード)
5インチ……………………定価6,000円

BURGER TIME ハンバーガー

(54)MSX ROM………………定価4,500円
(55)MZ-1500 QD……………定価4,300円
(56)PC-8001mkIISRテープ 定価4,000円
(57)X1/C/CS/CK/G テープ 定価3,800円
(57)X1turbo/F/G (200ラインモード)
5インチ……………………定価6,000円

BURNIN'RUBBER バーニン'ラバー

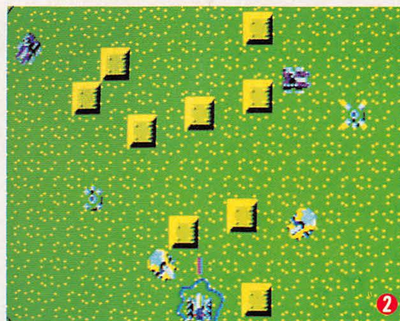
(58)MZ-1500 QD……………定価4,300円
(59)X1/C/CS/CK/Gテープ··定価3,800円
(59)X1 turbo/F/G5インチ·····定価6,000円

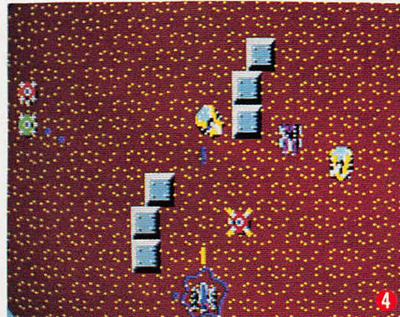
DEMON CRYSTAL

デーモン・クリスタル
(60)MZ-1500 QD……………定価4,500円

●全国マイコンショップ及び電波新聞社本社・支局でお求め下さい。

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111



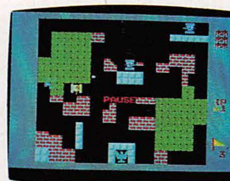

写真は、ハードの機能をフルに生かしたPC-8001mkIISRとPC-8801mkIISRバージョンのものです。

撃破した敵マシーンの残がい、「ゲットレディ！」と言う音声合成等、シンプルで楽しめるシューティング・ゲームを創った……という本ソフトのゲーム・デザイナー遠藤雅伸氏の意をくみ、オリジナルのゲーム性を十分に表現した、一味ちがう思考戦闘ゲームの自信作です。

❶誘爆で得点かせぎをするにはもってこいの2面。上手にエナミークンクをまとめよう
❷順番に各面をクリアしていくと、ゲーム・フィールドの色が変わるのもオリジナルどおり
❸出た！最強のフォートレス。フォートレスを破壊することもできるのだ！ガンバレッ！
❹ハイパータンクは強い！フロッサーはしつこい！クリアがたいへんな39面の画面
❺しゃへい物が少なく、一しゅんも気を許せない49面。キミはどう戦いぬくか？


㊿X1ドルアーガの塔

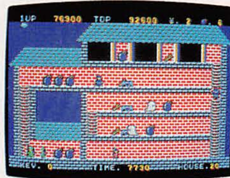

㊾PC-6001mkIIボスコニアン


㊸MZ-1500/X1バトルシティー

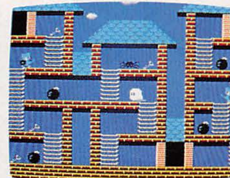

㊹MSXハンバーガー


㊺MZ-1500ハンバーガー


㊍PC-8001mkIISRデーモン・クリスタル


㊎PC-8801mkII/SRデーモン・クリスタル

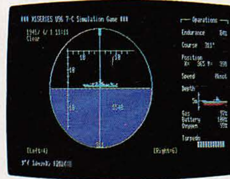

㊏X1デーモン・クリスタル

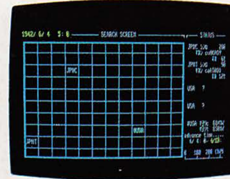

㊐MSXデーモンクリスタル

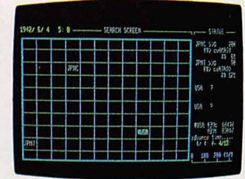

㊒MZ-1500ナイザー


⑪FM-7 U-ボート


⑫PC-8001mkII U-ボート


⑬X1 U-ボート


⑭FM-7ミッドウェイ


⑮PC-8001ミッドウェイ

㊍PC-8001mkIISR テープ 定価4,000円
㊎PC-8801mkII/mkIISRテープ 定価4,000円
㊎PC-8801mkII/mkIISR
5インチ……………………定価6,200円
㊏X1/C/CS/CK/G テープ・定価4,000円
㊏X1turbo/F/G (200ラインモード)
5インチ……………………定価6,200円
㊐MSX ROM………………定価4,800円

KNITHER (DEMON CRYSTAL II) ナイザー

㊒MZ-1500 QD……………定価4,800円

ZENON ゼノン

㊓PC-8001mkIISR/PC-8801mkIISR テープ(FM音源対応)…定価3,800円
㊔PC-8801/mkII/SRテープ 定価3,800円
㊔PC-8801mkIISR
5インチ(FM音源対応)……定価5,800円
㊔PC-8801/mkII/SR
5インチ……………………定価5,800円
㊕X1/C/CS/CK/G テープ・・定価3,800円
㊕X1D 3インチ……………定価5,800円
㊕X1turbo/F/G (200ラインモード)
5インチ……………………定価5,800円

GAMMA 5 ガンマー・ファイブ

㊖PC-8801/mkII 5インチ・・定価6,500円
㊖PC-8801mkIISR
5インチ(FM音源対応)……定価6,500円
㊗X1turbo/F/G (200ラインモード)
5インチ……………………定価6,500円
㊗X1/C/CS/CK/Gテープ・・定価4,300円

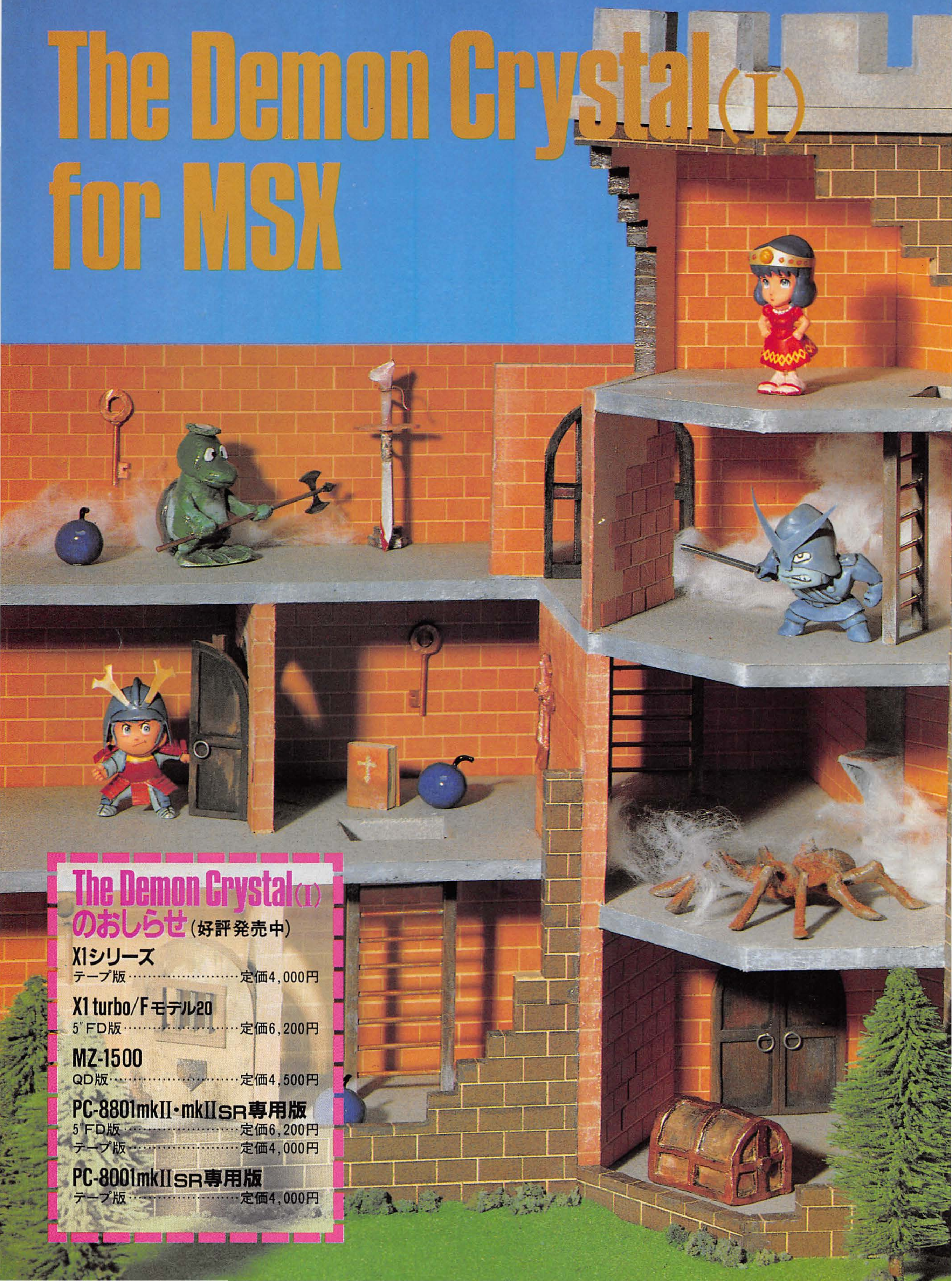
U-BOAT U-ボート

㊘FM-7/77 テープ…………定価3,800円
㊙PC-8001mkII テープ……定価3,800円
㊚X1/C/CS/CK/G テープ・定価3,800円

MID WAY ミッドウェイ

㊛FM-7/77 テープ…………定価3,800円
㊜PC-8001/mkIISR (Nモード)
テープ………………………定価3,800円

在庫がない場合は取寄せてもらえます。また、通信販売も行なっていますので314ページを参照して下さい。



The Demon Crystal(I)
for MSX
The Demon Crystal(I)
のおしらせ(好評発売中)
X1シリーズ
テープ版……………………定価4,000円
X1 turbo/Fモデル20
5″FD版……………………定価6,200円
MZ-1500
QD版……………………定価4,500円
PC-8801mkII・mkIISR専用版
5″FD版……………………定価6,200円
テープ版……………………定価4,000円
PC-8001mkIISR専用版
テープ版……………………定価4,000円

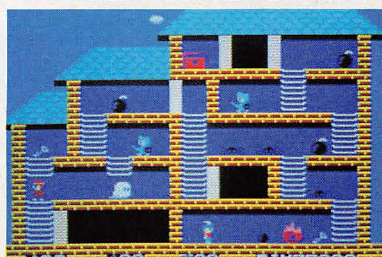
原作プラスαのナゾを秘めて、
MSXデーモンクリスタル登場！

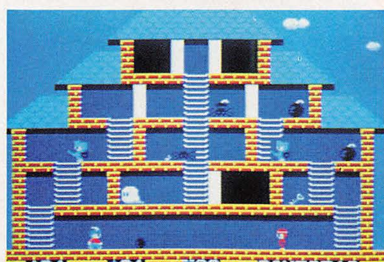
マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111

MOVING ADVENTURE The Demon Crystal

デーモンクリスタル　MSX ROM版 定価4,800円



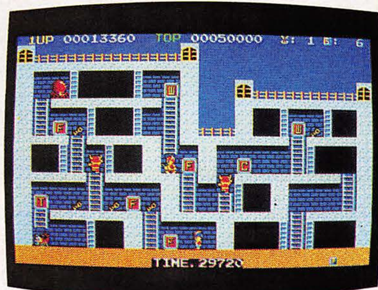






ますます深まる不思議と謎。デーモンクリスタルII

Bnither ナイザー



勇者「アレス」が再び立ち上がった。
「アレス」を脅す新たな敵とは？
また，それにたちむかう「アレス」の武器は？
前作をはるかに越えた不思議と謎が
キミを圧倒する!!

不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー〝デーモン・クリスタル〟の続編〝ナイザー…デーモン・クリスタルII〟が発売になりました。前作よりも謎もアイテムも増えいっそうおもしろくなっています。

「アレス」が悪魔「シャルド」を倒して以後フェアリス王国には再び平和な日々が続いていました。一方「シャルド」なき後，悪の本拠地では，多くの悪魔たちが生き残っていました。そこに強力な魔力を持った魔女「シャーマン」があらわれ，悪魔たちを統一し，フェアリス王国を襲ってきたのです。そしてフェアリス王国の平和のしるしであり，天上界と地上界をむすぶムーンゲートを占領し，ゲートを閉じてしまいました。

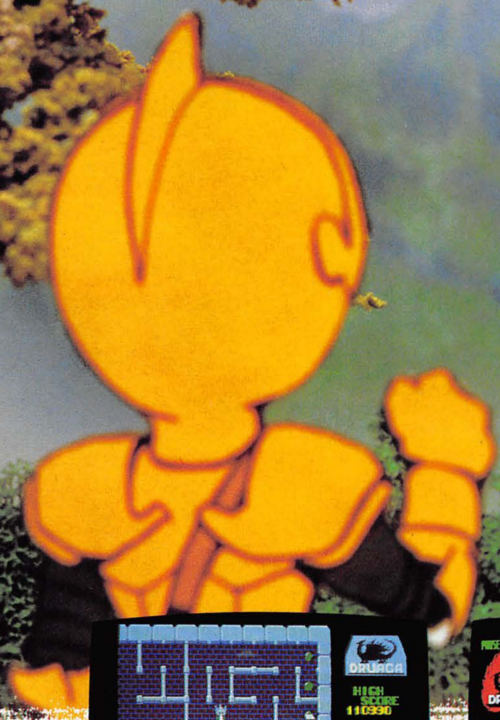
あなたは「アレス」になりフェアリス王国の存亡をかけ，魔女「シャーマン」を倒すために未知の世界ダークストームへ挑まなければなりません。各館(面)には暗い部屋がいくつもあり，またそれらの部屋を開ける小さなカギが落ちています。この部屋にはつぎの面に進むためのカギやその他いろいろなものが隠されています。これらのアイテムを取りどんどん強くなりながら戦ってください。もちろん各面にはさまざまな敵が出現します。工夫して倒してください。

MZ-1500(QD版)……………………… 定価4,800円

FMシリーズ……………………………	移植中ご期待下さい
PC-8801/8001シリーズ…………………	移植中ご期待下さい
X1シリーズ……………………………	移植中ご期待下さい

●お求めは308ページに掲載の全国有力ショップまたは電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売もしています。314ページをお読み下さい。

IN ANOTHER TIME, IN ANOTHER WORLD
A KNIGHT GOES TO THE TO



今とは別の時間、別の世界のお話です。
ドルアーガの塔にとらわれたカイを救い、平和のシンボルであるブルークリスタルロッドを天上界に戻すため、ゴールドナイトとなってただ一人ドルアーガにたち向かった勇士がいました。
その名はギル。
多彩なBGMと美しいグラフィックで大人気。不思議なアドベンチャーワールド「ドルアーガの塔」に、いよいよ新作登場。



FM-77AV 大好評発売中
3.5″FD版……………………価格6,000円



MZ-2500 9月下旬発売予定
3.5″FD版……………… 予定価格6,800円



X1シリーズ 大好評発売中
テープ版………………………価格3,800円
X1turbo/Fモデル20 大好評発売中
5″FD版 ……………………価格6,000円



アイテムを取るとギルの装備もパワーアップ(FM/MZ-2500/X1版)！感動のラストステージへまっしぐら！



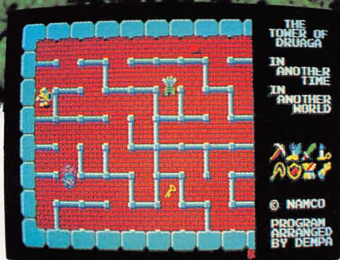
ドルアーガ・ファンのみなさん！お待たせしました。ついに，ファミ
MZ-2500の各バージョンでおとどけできることになりました。ど
またまたドルアーガせんぷうが吹きあれそうです。

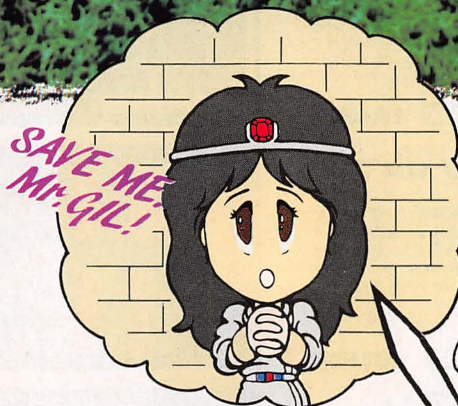
namco

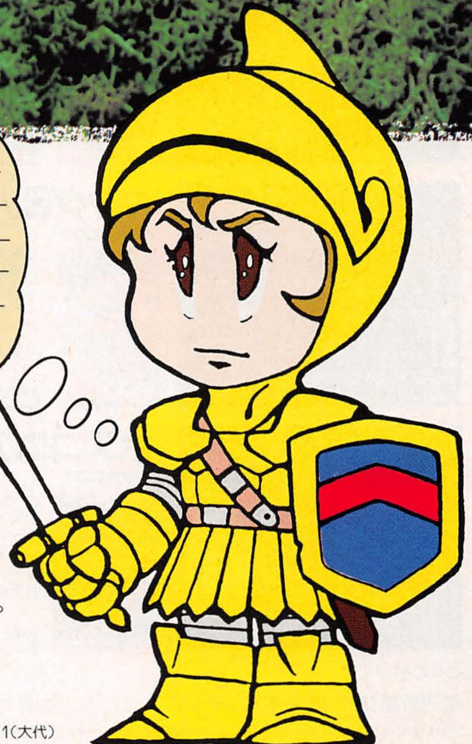
マイコンソフト

OWER OF DRUAGA

FM77AV/MZ-2500/X1/MZ-1500







MZ-1500 大好評発売中

QD版……………………………定価4,800円



リーコンピュータ，MZ-1500バージョンで大人気の「ドルアーガの塔」をFM-77AV，X1，
れも電波新聞社マイコン・ソフトウェア開発室が腕にカコブを作って仕上げた最高の自信作。

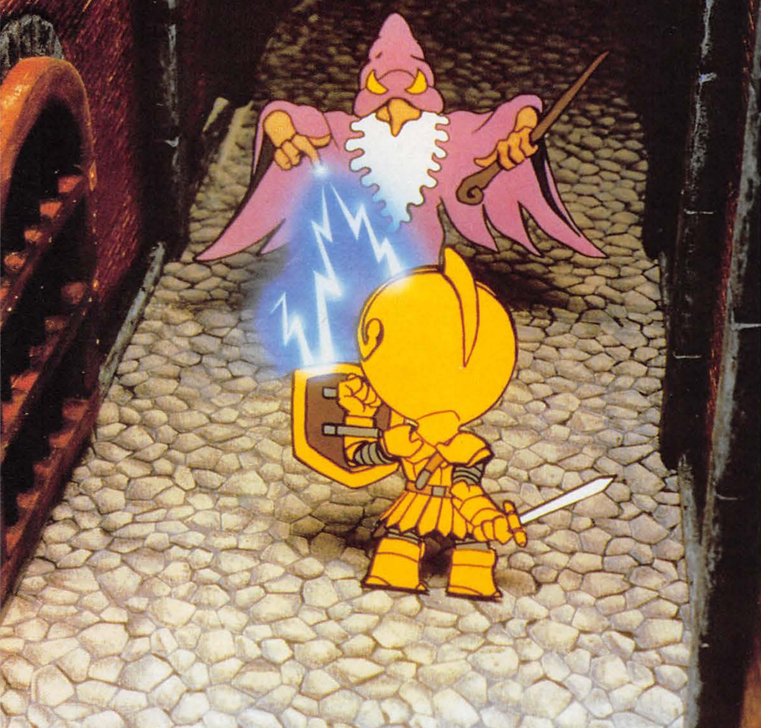
オリジナル・ゲーム・シリーズ

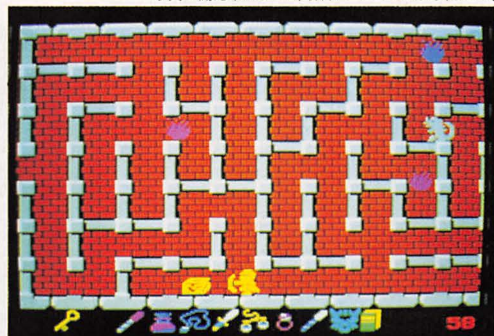
発売元 電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-445-6111(大代)

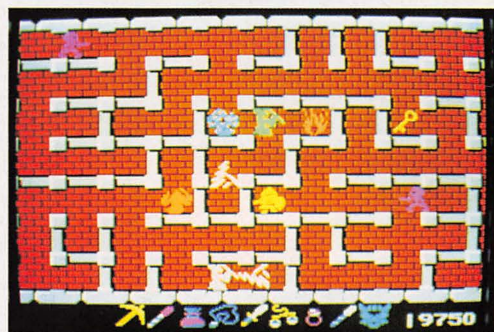
マイコンソフト

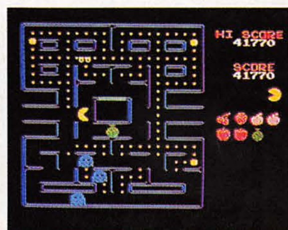
MSXソフ

写真は開発中のもので、最終バージョンではありません。







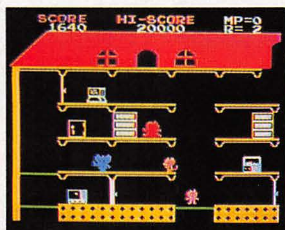


パックマン
namcot



迷路に並んだエサをどんどん食べる、パックマン。それをジャマする4匹のモンスターとの手に汗握る追撃戦。パワーエサで立場が逆転。モンスターをやっつけろ！

MSX 定価4,500円

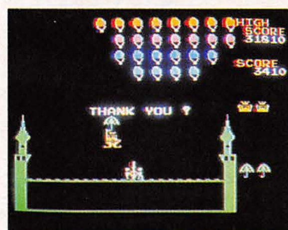


マッピー
namcot



正義感あふれる元気なポリス、マッピー！盗品さがして行ったり来たり追いかけっこ。うろうろしてるとニャームコやミューキーズにつかまっちゃうぞ。

MSX 定価4,500円

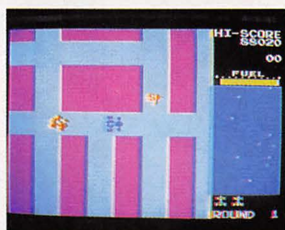


キング&バルーン
namcot



風船編隊が王様をさらいに急降下。大砲で風船をやっつけろ。あれ、王様がさらわれちゃった。大砲一発！うまく当たれば王様フワフワ降りてきて"THANK YOU"

MSX 定価4,500円



ラリーX
namcot



迷路に隠されたチェックポイント。それをレーダー頼りにクリアしていくラリーゲーム。対抗車の妨害あり、岩が落ちていたりの、なかなか難コース。煙幕一発ピンチ脱出！

MSX 定価4,500円

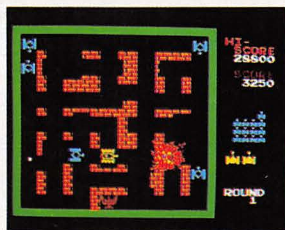


ボスコニアン
namcot

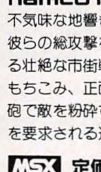


360度全方向からせまりくる敵ミサイルをかわし、レーダーをたよりに敵基地を破壊するスペース・ゲームの決定版。驚異の音声合成付き!!

MSX 定価4,500円



タンクバタリアン
namcot



不気味な地響きをたてて迫りくる戦車隊、彼らの総攻撃をくいとめ、司令部を死守する壮絶な市街戦。危険をおかして接近戦にもちこみ、正面攻撃をかけるスリル。連射砲で敵を粉砕する興奮。勇気と不屈の闘志を要求される過激な戦闘ゲームだ。

MSX 定価4,500円

お求めは巻末に掲載の

電波新聞社 出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号 電話(03)445-6111

大阪本社06-203-3361 札幌支局011-641-5591 静岡支局0542-54-6405 金沢支局0762-63-8661 広島支局082-228-5581 名古屋支局052-261-4541 関東総局0273-26-3206 松本支局0263-36-2266 神戸支局078-391-0445

ト新作登場

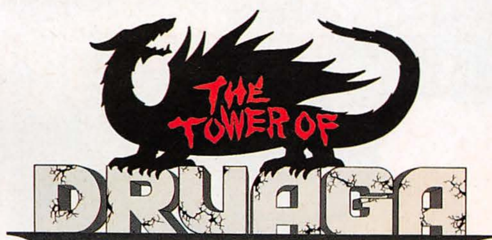
THE TOWER OF DRUAGA for MSX

発売決定！ご期待ください！

namcot 予価4,500円

MSXバージョンでのソフト制作はむずかしいとされていたTHE TOWER OF DRUAGA…ドルアーガの塔がついに発売されることになりました。（10月予定）

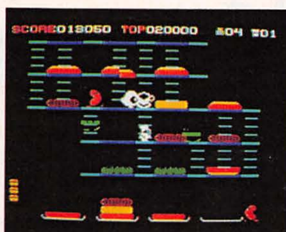
現在、最終の調整段階です。次号では、さらにくわしくお知らせいたします。



BurgerTime ハンバーガー

©DATA EAST CORP.





キミはバーガーショップのチーフ。いたずら者のホットドッグ、ピクルス、目玉焼の追撃をふりきってハンバーガーを完成させる、コミカル・チェイス・ゲームの話題作。

MSX 定価4,500円

MOVING ADVENTURE The Demon Crystal デーモンクリスタル

©DEMPA





不思議と謎を秘めたムービング・アドベンチャー・ゲーム。デーモン・シャルドにとらわれたクリスを救出せよ！武器はファイアー・ボール。アレスの活躍はいかに！

MSX 定価4,800円

ギャラクシアン

namcot



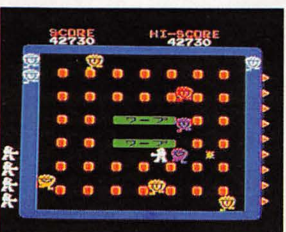


宇宙空間をひた進むエイリアンの大編隊。ギャラクシップで追撃だ。猛反撃をしかけてくるエイリアンを巧みにかわし、コスミックミサイルで撃破せよ。

MSX 定価4,500円

ワープ&ワープ

namcot





おもしろキャラクターの楽しさと、思考性の高いゲームソフトがミックス！2つの戦場をワープで移動。トコトコせまりくるベロベロたちをやっつける。

MSX 定価4,500円

ギャラガ

namcot





相手は宇宙最強のギャラガ軍団。ボスギャラガのトラクタービームにさらわれたファイターを救出すると、デュアルファイターに変身！エコー付きサウンドにも感動!!

MSX 定価4,500円

ディグダグ

namcot

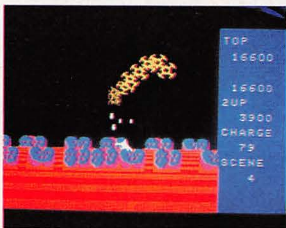




地中にもぐって掘りまくれ！ジャマするプーカやファイガーはモリでさしてポンプでプクプク・パッチン！上手に穴を掘ってさそい込み、岩落としで一網打尽！

MSX 定価4,500円

エクセリオン



「ゾルニ軍撲滅のため、エクセリオン軍の新鋭迎撃機ファイターEXは発進した」。武器は二つのビームを同時発射できるデュアルビームと、連射可能のシングルビーム。MSXゲーム初の慣性飛行感覚のリアルなフライト・フィーリングに人気集中！

BYジャレコ MSX 定価4,500円

ミニゴルフ

namcot





コース構成も本格的。バンカー、フェアウエイ、ラフ、ティーグランド、OB区域などリアルなゴルフプレイが楽しめます。

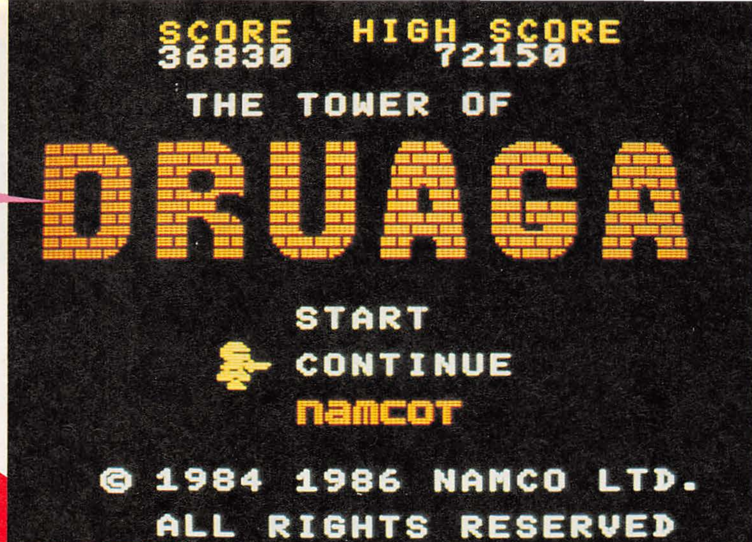
MSX 定価4,500円

全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞社各支局のマイコンソフト販売部へどうぞ。通信販売の送料は1本200円、2本300円、3本400円、5本以上サービスです。

西部本社092-431-7411 仙台支局0222-27-7211 新潟支局0252-45-2526 京都支局075-221-8021 高松支局0878-61-3111 下関支局0832-67-7478 熊本支局 096-380-7500 鹿児島支局0992-26-3630

待ちに待った MSX版！

現在のアクション・ロールプレイング・ゲーム・ブームの元祖ともいうべき名作，「ドルアーガの塔」のMSX版がナムコットより発売になります。



©株式会社ナムコ

スクープ！ ナムコットMSX版 ドルアーガの塔

HOW TO PLAY

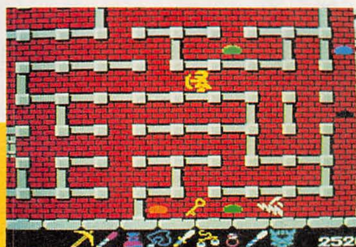
ゲームは，基本的にこれまでのアーケード版とまったく同じです。数々のモンスターたちと戦いながら，各フロアのカギをとり，宝物をだし，最終的に諸悪の根源（こんげん）であるドルアーガを倒してカイを救出するのです。

各フロアの迷路は，ファミコン版とまったく同じですし，敵の倒しかたも同じなので，ファミコン版をマスターした人なら同様の戦法で面クリアすることが可能です(ただし，敵がちょっとハード？)。

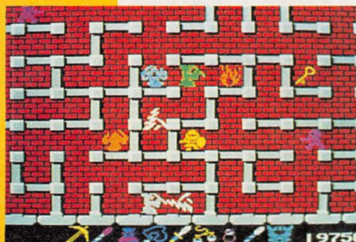
また，宝物のだしかたもオリジナルやファミコンとほぼいっしょですが，いくつかのフロアではちがう設定になっているので，新しい謎ときも楽しみの一つです。

キャラはほとんどオリジナル…？

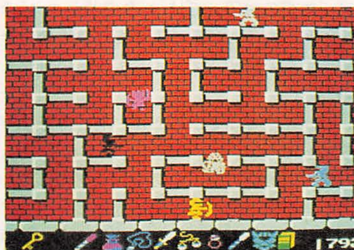
さて，気になるキャラクターのグラフィックは，MSXのハードウエア的な制約もあって，アイテムの一部をのぞいてほとんど単色です。マジシャンやスライムなんかは形に特徴があるのでよいのですが，ハードのせいで1キャラ分の大きさしかないクオックス系のモンスターのうち，シルバー・ドラゴンと，強敵リザード・マンの色が同じだったりして，遠目にはほとんど区別がつかないのだっ！　火をはくのがシルバー・ドラゴンで，よ～く見ると剣と盾を持っているのがリザード・マンなのです。



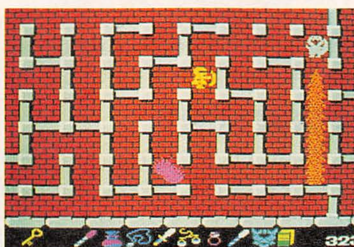
▲色とりどりのスライム軍団。ユダンしてはいけないゾ！



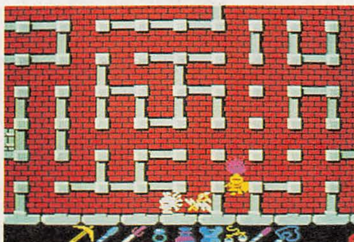
▲でたっマジシャンたちだ！　オリジナルとの色のちがいに注意！…なんて痛そーな呪文…



▲こちらはナイトの御一行サマ。ギルのすぐそばにいるのが，強敵リザードマンだ

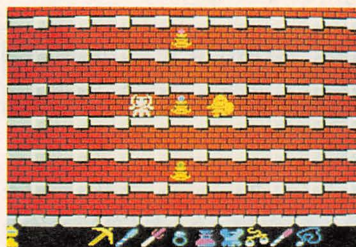


▲一見リザード・マンにそっくりだけど，イキナリ火を吐くシルバー・ドラゴン！



▲ジャーン！　でました白い悪魔(？)のドルアーガ様。こいつをヤッツケないことには…

▼やったね，感動のラストシーン。れいによってカイちゃんがブスだったりする♥



コンティニューでらくらくゲーム

MSX版のドルアーガの最大の特徴はコンティニュー・モードにあります。オリジナルのコンティニューでは，たとえば40面まで進んでいて，アイテムの取り忘れなどで一度20面等へもどると，つぎのコンティニューはそのときすんだ面まででしたが，MSX版ではコンティニューをつづけている限り，いちばん進んだ面までを自由にえらべるのです（ファミコン版と同じ)。つまり，忘れ物を取りにもどっても，一度ゲームオーバーになってから再びコンティニューでもとの面にすぐさま帰ってこれるんですよ。

アーケード版のほうは続編の「リターンオブイシター」も好調のようですし，MSXユーザーによっては感動の60面をクリアしてから，ゲームセンターで，イシターをプレイできるという，じつにタイムリーなMSX版「ドルアーガの塔」でした。

このMSX版ドルアーガの塔は，開発途中のものを特別にプレイし，写真を撮ったものです。キャラクター，ゲーム設定とも発売までに変更されることもありますので，ご了承ください。

※発売は10月の予定です（価格4,500円)。

★MSX版「ドルアーガの塔」問い合わせ先：〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 ㈱ナムコ「マイコンBASICマガジン」係



チャレンジ！ロールプレイングゲーム

for
PC-8801シリーズ
5"ディスク版 価格8,800円

覇邪の封印 はじゃのふういん

KGDソフト

Written by 手塚一郎

パソコンRPG（ロールプレイング・ゲーム）界に異様な軽さ（？）で新しい流れを作った「コズミック・ソルジャー」をキミは知っているかナ？

今回，チャレ・ローで紹介するのは，KGDソフトが「コズミック・ソルジャー」に続いて送りだした自信作「覇邪の封印」だ。



布製マップとメタルフィギュア付きだっ！

このゲームには，なんと布製マップとメタル・フィギュアが付いてくるんだ。

パソコンRPGにマップが付いてくるなんて変だと考える人も，いるかもしれない。だけど，これはじつにおもしろいことなんじゃないかナ？　マッピングに終始するだけのRPGが多い中で，あえてプレイヤーをマッピングの苦しみから開放し，内容で勝負しようという姿勢は非常にすばらしいことだと思う。ぜひ，他のメーカーも見習ってほしいものだ。

さて，話をもどそう。「覇邪の封印」では机にマップをひろげ，自分のキャラクターがいる場所にメタル・フィギュアを置いてゲームを進めていく。ところが，マップ付きとはいっても，すべての町や城などが書きこまれているわけじゃないので，マッピングが全然必要ないとはいかないんだ。ゲームを解く以外にも，マップを完全にしていくという楽しみ（めんどうくさくないところがいい！）も味わおう。

余談だけど，KGDオリジナル・フィギュアがベーマガ編集部で非常に人気があったため，もう一つ特別に送ってもらってしまった。KGDの鬼羅さん，ありがとうございましたっ！

覇邪の勇者はキミだ

●スタート直後にすることは？

はじめて「覇邪の封印」をプレイするキミは，モンスターと戦う前にやらなければならないことがある。それは，どこかの城でライセンスをもらうことだ。通常のパソコンRPGでは，モンスターを倒すと必ずといっていいほどお金が手に入る。ところが「覇邪の封印」では，お金のかわりに「モンスターの牙」が手に入るんだ。この牙をどうするのかは，プレイしてみてのお楽しみ。

つぎにやることといえば，有視界を広げることだろう。ここに載っている写真では，有視界（画面の左下にあるマップの広さのこと）が自分を中心にして周囲に2マスずつ広がっているけど，ゲーム・スタート直後は，有視界が自分のいるところだけという苦しさだ。このため，マップとにらめっこしながら進んでいかないと，すぐに迷ってしまうゾ。有視界を広げる方法は一つ。あるアイテムを手に入れることだ。

●知名度って何？

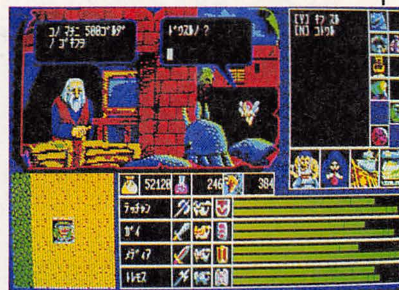
このゲームには「知名度」というパラメータ（ザナドゥのカルマやハイドライドIIのフォースみたいなもの）があって，ゲームの進みぐあいに関係してくる。

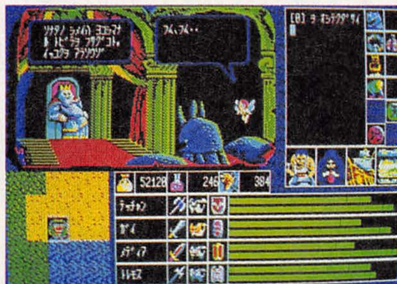
「知名度」は「善」を倒すとさがり，「悪」を倒すとあがるんだ。

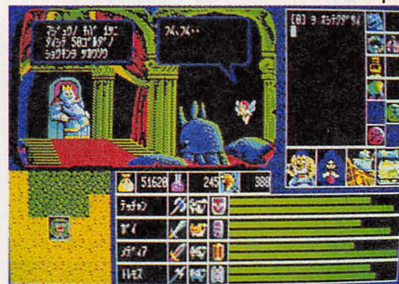
ところが，見た目は善でもじつは悪だったり，善のモンスターがいたりするゾ。はじめのころは「知名度」を無視して弱い登場キャラクターを殺しまくり，経験とお金をかせぎまくるのがベストだ。

●魔術品を手に入れよう

モンスターを倒したり，登場キャラクターと話したり（知名度が関係してくるヨ）すると，魔術品が手に入ることがある。これをどうやって使うのかは，誰かに聞く必要があるんだ。しかも，魔術品の使いかたはキミが知っていてもダメ。つまり，キミのキャラクターが知らないと使えないってわけだ。注意しよう。


▲城に一番近い町「ガリア」。まずは，ここを拠点として経験とお金をかせごう


▲スタート地点がここだ。ここでキミは，王様から使命を与えられる


▲ある城の王様に会うと「ライセンス」をもらうことができる。これがないとゲームが進まないゾ！

★覇邪の封印の問い合わせ先：〒162 東京都新宿区市谷台町11
工画堂スタジオ内KGDソフト「マイコンBASICマガジン」係


▲向こうに何か見える。画面の左上に表示されるキャラクターにより，それが生物であるか建造物であるかがわかる。とにかく近づいてみよう

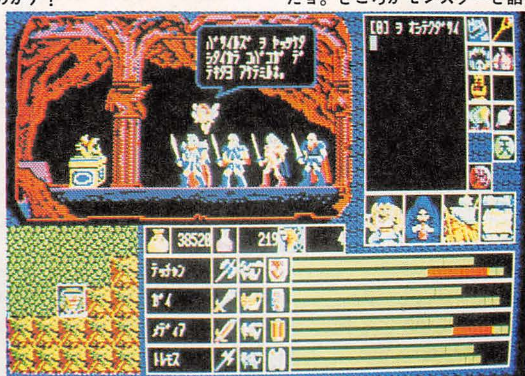

▲このゲームには，善悪のパラメータとして「知名度」というのがある。ゲームの後半では，これが非常に重要になってくるんだ


▲洞窟（どうくつ）に入ると魔獣「センピ」がおそいかかってきた。そういえば，洞窟にひそむ魔獣を倒すと，強力な盾やヨロイが手に入る(？)


▲「勇者よ！ 正義を誓えるか？」と問われてしまった。ちなみに，ここでは「知名度」が関係してくるヨ


▲イアソンの記念碑を見つけた。どうやら呪文（じゅもん）をかけられるようだ。さて呪文はどこで知ることができるのかナ？


▲モンスターがすべて敵だと思ったら大まちがい。このように，情報をくれるモンスターだっているんだョ。ところがモンスターと話をするには，あるアイテムが……



▲この場面が見られるようになったら，ゲームを解く日は近い。ガンバって！

●同行者を増やそう

キミはお金さえあれば，２人の同行者を雇(やと)うことができるんだ。この２人さえ雇ってしまえば，キャラクターの体力や装備(武器,盾,ヨロイ)の消耗(しょうもう)度やダメージを気にせず旅ができる。とにかく，お金を貯めることが先決だネ。

●パーティを組む

写真を見てもらえばわかるけど，自身のキャラクターを含めて４人でパーティを組んでいるでしょ。ところがゲームを進めていっても，それらしき人物が１人もでてこないので，困っている人もいるんじゃないかナ？

１人目の仲間の名前は「ガイ」。ゲームを進めながら，とにかく情報を集めていくしかないんだ。とくに町の長老や石碑（せきひ）に重要な情報があるョ！

●経験値かせぎ㊙テク

弱い敵を倒しても，得られる経験は少ない。だけど，強い敵と戦っても勝てそうにもない。どうやったら，短時間で経験値をかせげるのかナ？ なんて考えるようになったら，もう一人前のパソコンＲＰＧマニアだ。



このゲームは，敵を倒さなくても経験値を得られることに注目してほしい。だから，強い敵と戦い，自分がやられそうになったら逃げてしまえばいいんだ。逃げたら没薬（もつやく）などで体力を回復させて，再び戦うということをくり返せばＯＫ。体力を回復させるにはお金がかかるから，この方法をやる前にお金を貯めておくことが大切だ。

最後に

この原稿を書いているとき，「覇邪の封印」の売れ行きが好調であるというウワサを耳にして，１人よろこんでいるところである。パソコンＲＰＧの乱発の時代もどうやら終わったようで，これからは，いいソフトがどんどんできそうな感じがする。

「覇邪の封印」も，早く他の機種に移植されてほしいものだ。



チャレンジ！ロールプレイングゲーム

for
PC-8801シリーズ
X1シリーズ
FM-7/77シリーズ
S1
価格 4,800円(テープ版)
5,800円(ディスク版)

発・汗・惑・星 カレイド・スコープ

ホット・ビイ

Written by 手塚一郎

シリーズを通して好きなシナリオからプレイできるという，画期的なゲーム・システムを持つ「カレイド・スコープ」の第2弾がついに発売された。その名も「発・汗・惑・星」だ。

カレイド・スコープシリーズの魅力

現在市販されているパソコンRPG（ロールプレイング・ゲーム）のほとんどは，敵との戦闘を中心にゲームを進めていくにもかかわらず，「戦う」「逃げる」「アイテムを使う」ぐらいしかコマンドがなく，ゲームとして非常に貧弱だと思う。

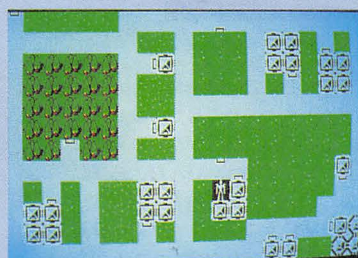
ところがカレイド・スコープの第1弾「7万光年の胞子たち」では，その単調さがなかった。新しい武器を手に入れるたびに，自分たちのパーティの攻撃方法が，ガラリと変化してしまうほどだ。日本のパソコンRPGで戦闘シーンがこんなに楽しいのはないだろう。

続いて「発・汗・惑・星」だ。こちらは「マッピングを楽しむ」というタイプのRPGだと思う。ホーバーやウォーターD1，D2，インアーサーなどのアタッチメントを装着するたびに，ベイカント号（プレイヤーの乗る乗物）の行動範囲が広がっていき，それと同時に新しい発見「アイテムやパーツ，遺跡(いせき)，敵など」があるんだ。

つまり，「7万光年の胞子たち」と「発・汗・惑・星」はゲーム・システムは同じだけど，楽しみかたは全然ちがったものだといえるだろう。

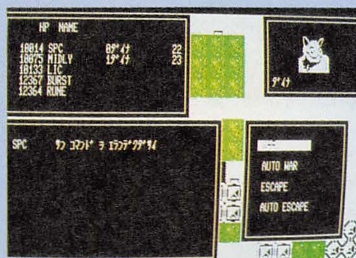
どちらからプレイするのかはキミの好みの問題だ。これを機会にぜひ「カレイド・スコープ・シリーズ」のおもしろさを体験してほしい。

基本世界



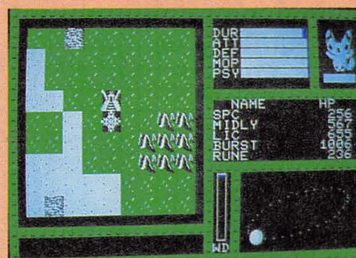
▲基本世界は惑星「アルコ」からスタートだ。ここでやることは二つ。一つは「オオディヌ」のホロマイドを手に入れること。もう一つは冒険世界に行くために必要な珍獣（ちんじゅう）「チューガ」を捜しだすことだ。まずはダイナなどの敵をやっつけてPina(お金)と経験をかせぐのがいいだろう。レベルが6より低いうちは，他の星へ行かないほうが安全だよ。

基本世界での戦闘モードがこれだ。レベルが低いうちは，弱い敵だからといってアマく見てはいけない。はじめのころは，敵の強さに関係なく数が多かったらスグに逃げるようにすることが大切だ。また，敵と戦う前に必ず「ユーズ・アイテム」で武器を装備しておこう。武器はイシャー（武器店）で買えるヨ！▼



▶ここは「クラナド」。あるアイテムを持っていると，ある場所からここに転送してもらえるんだ。ところでキミは，シークレット・クラブについての情報を聞いたかナ？そう，そこには捜していた珍獣「チューガ」がいるらしいのだ。しかし，シークレット・クラブといえば会員制のパブ。どこかでクラブ・チケットを手に入れなければならないのだ。さて，クラブ・チケットはどこにあるのだろうか？

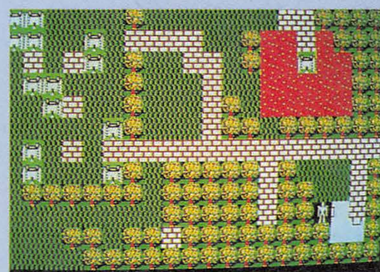
冒険世界

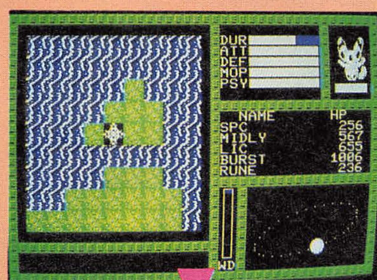
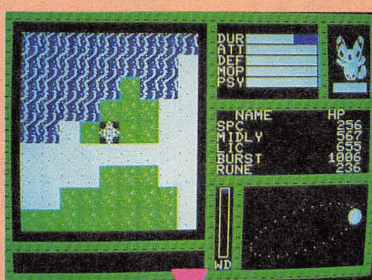
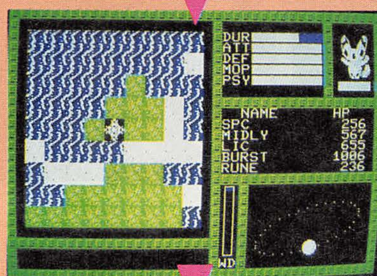
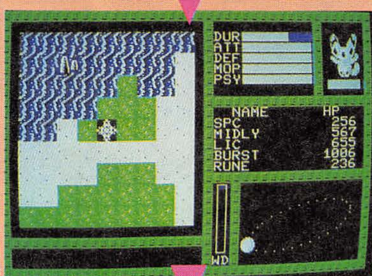
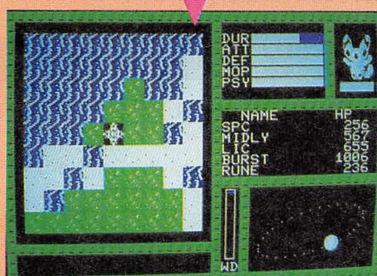
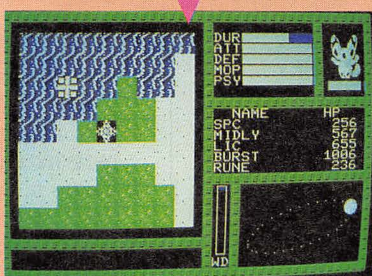


▲チューガを見つけると惑星「デファンク」に行くことができる。冒険世界ではじめにすることは，「ホーバー」を手に入れることだろう。これがあると海上移動が可能になるため，行動範囲が広がるゾ！

こういったベイカント号をパワーアップさせるアタッチメントは，「エカ・テリナ」と呼ばれる古代遺跡（いせき）のパーツ保管倉庫（ロフト）にあるんだ。

写真を見てもらえばわかると思うけど，「発・汗・惑・星」では，潮の満ち引きによりフィールドが大きく変化するゾ！ 潮が引いてないと入れない古代遺跡なんかも



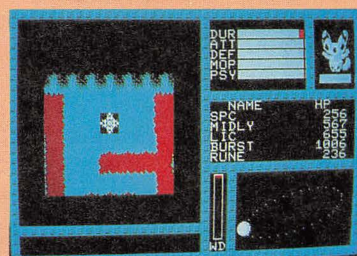
最後に

「カレイド・スコープ・シリーズ」の欠点といえば，そのスピードの遅さだろう。あまりの遅さに，ゲームを解くのを断念（だんねん）したプレイヤーも少なくないと思う。とにかくゲームのシステムやアイデアはいいのだから，スピード・アップにもっと力を注いでほしい。

他のソフトハウスにも言えることだけど，もっとユーザーのことを考えてゲームを作ってください！

▼やった！　ウォーターD1を見つけた！これさえあれば水中へ行くことができるんだ。水中を通って別の大陸へ行けるなんていうトリックもあるョ。

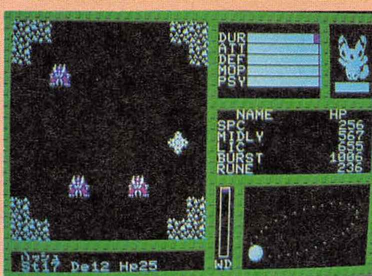




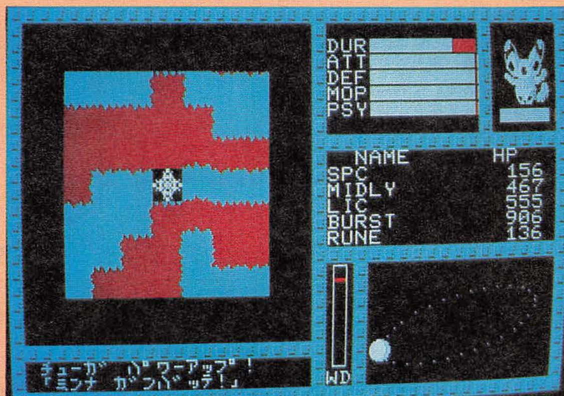
▲水中へ潜（もぐ）ると画面は写真のようになる。深度計（WD）に注意しながら進もう。アタッチメントによって潜ることのできる深度があるけれど，少し無理をすれば……。

あるので注意してほしい。早く惑星の周期をつかむことが大切だ。▲

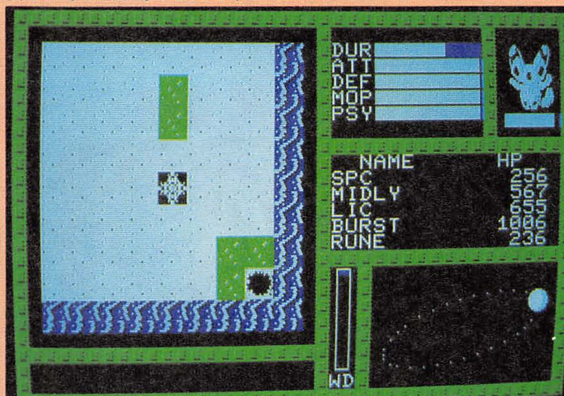
▶敵とエンカウントする（出会う）と，画面は一転して戦闘モードになる。攻撃手段としては，アーム（通常兵器）とサイコアーム（精神兵器）がある。サイコアームは強力だけど，乗員の精神力により使用回数が限られてしまうし，×××が○○○○という欠点もあるので，なるべくアームで戦うようにしよう。



▼無理して深くまで潜ったかいがあって「チューガ」のパワーアップ・アイテムを見つけた。限界深度をこえているため，ベイカント号の耐久力（DUR）や乗員の体力（H.P）もかなりダメージを受けている。早く地上へもどろう！



▼水中をさまよっていると，地上への出口をもう一つ見つけた。そこからでてみると……。そこは見たこともない大陸だった。エカ・テリナの半有機システムで作られたコンピュータを調べてみると「トフォリュー大陸」だということが判明した。ここでも重要なアイテムが手に入るゾ！

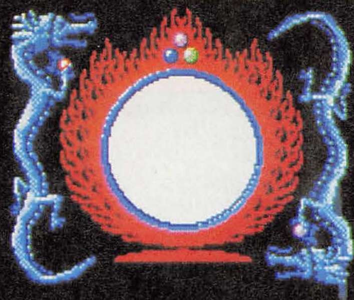


★発汗惑星の問い合わせ先：〒164 東京都中野区中野4-4-1丸新ビル
㈱ホット・ビイ「マイコンBASICマガジン」係

for
PC-8801シリーズ
PC-9801シリーズ
FM-7/77シリーズ
(5",3.5"ディスク3枚組)
価格:7,800円

スタークラフト

照魔鏡の伝説



照魔鏡の伝説

チャレンジ! アドベンチャー・ゲーム

Written by 山下 章

Hello!~

先月号で「チャレ・アベだけはマジメにやる」と書いたら,読者のみなさんからたくさんの反響のお手紙をいただいた。「影さんのいうとおり,AVGの師としての威厳を見せるべきだ」とか,「ボクは固いパソコン雑誌の中で,ミーハーな記事を読めるこのコーナーにゆいいつの安らぎを感じていたのに,残念だ」など。

まあ,いろいろな意見があったけど,やっぱりチャレ・アベは,AVGをプレイする人の楽しみを最大限に引きだすようなコーナーにするのが一番だと思う。

ミーハーな記事はレス・アベにまわすとして,チャレ・アベでは,AVGのおもしろさをより深く追求していくつもりだ。

ご意見,ご希望があったら,どしどしこのコーナーあてにおハガキを送ってネ。　P.S.私に解けないAVGはない!

●『照魔鏡の伝説』の原作は?

みなさんは,ペンギン社という会社の名前を知っているかな?そう,以前にこのコーナーで紹介した『トランシルバニアI・II』や『リング・クエスト』を作った,アメリカの有名なソフトハウスだ。

じつをいうと,この『照魔鏡の伝説』も,ペンギン社の『ザ・カピテッド・ミラー』という作品の移植版なんだ。ただ,『ザ・カピテッド・ミラー』が,中世ヨーロッパの風習を知らないと解くのが非常にむずかしいものであったため,スタークラフト社が独自にアレンジしたのが,この『照魔鏡の伝説』というワケだ。

舞台は14世紀の日本。どんなデキばえになっているのか,スタークラフトのお手なみ拝見~~~!!



▲ゲームは,悪の親玉,塵斎の前からスタート。キミは,この国にやってきたところをうむも言わせずとらえられ,城の中に連れこまれてしまったのだ。

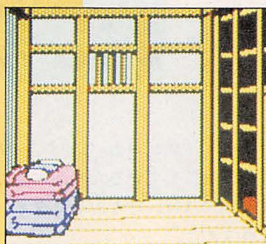
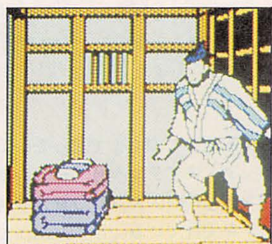
●照魔鏡の五つの破片をさがせ!

ここ羽州,百合郷(ゆりごう)の人々は,中央の大きな動きに影響されることもなく,平和な毎日を送っていた。というのも,この国を治める陰陽師,小野護邑(おののまさむら)が家宝の照魔鏡を使って,無力な民衆を守っていたからである。

しかし,護邑の宿敵,源 塵斎(みなもとのじんさい)が照魔鏡を盗みだしたことによって,その平和は終わりを告げた。塵斎は照魔鏡を落として割ってしまったものの,五つの破片のうち四つを手に入れて,悪政のかぎりをつくしはじめた。

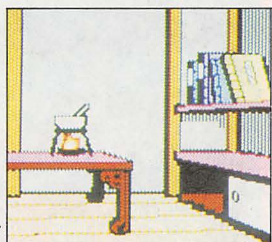
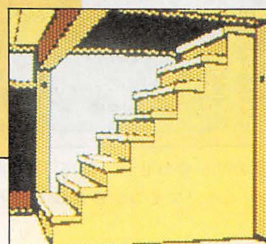
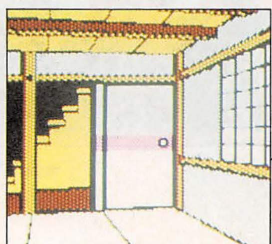
凶悪な塵斎の手からせめて鏡の最後の一片を守ろうとした護邑は,鏡を秘密の場所に隠し,百合郷に平和を取りもどしてくれる救世主の出現をじっと待ったのである。

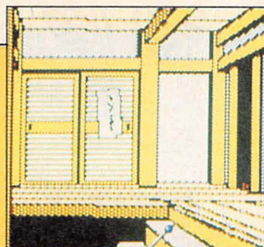
はたしてキミは,五つの照魔鏡の破片を集めて,塵斎の鼻をあかすことができるだろうか?

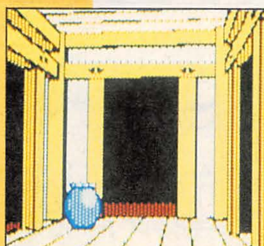
▲何度もやってくることになる,牢屋の場面。ここには,ヌケ道があったり,牢番が現れたりといろいろな仕掛けがある。それに,後半に手に入る×××で床をキレイにすると,思わぬ物が……。

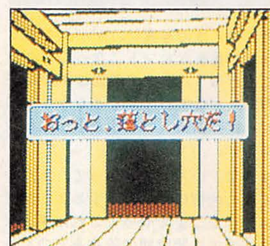
塵斎の城の中は,とにかく広いっ!! 最初はそれほど広く感じないかもしれないけど,ある情報やある呪文を得たあとだと,秘密の部屋のかずかずへ入れるようになるんだ。▶▼

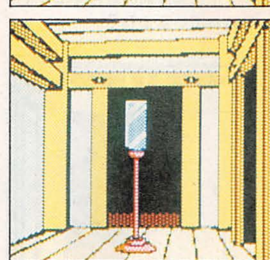


◀2階にのぼったところにあるかんざし，コイツは必ずいただいておこう。だれかにワイロとしてあげればいいんじゃないかな？

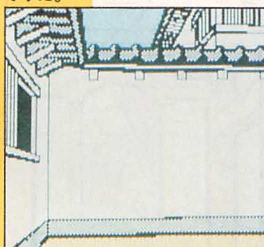


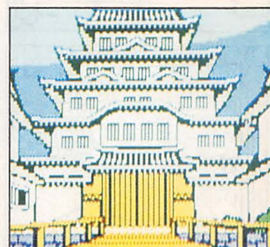


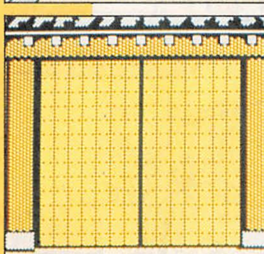
▲城の2階は広大な迷路になっている。落とし穴がそこらじゅうにあるから，キチンとマッピングしないことにはクリア不可能だ。迷路のどこかに，不思議な力を持つツボがあるので押してみてネ。

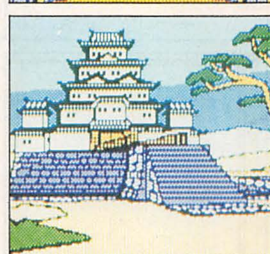


▼ウ〜ン，原作では塔のようなお城だったのに，ミゴトに純日本風にアレンジされている!!話によると，かの藤波辰己選手はお城マニアなんだそうだ。

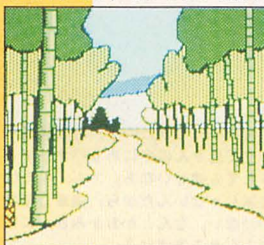


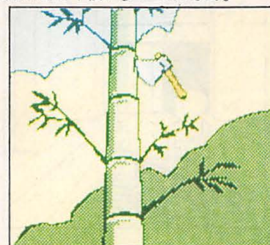




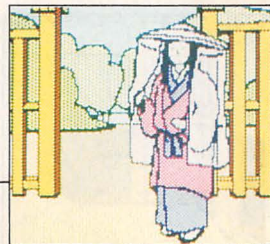


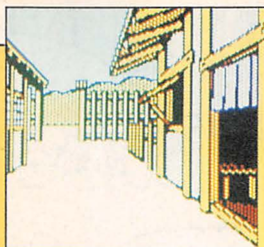
▼オヤ？ あんなところにオノが!! 左門豊作とか大砲万作（知ってるかな？）とか，昔からオノを使う人物にはワキ役が多かったなあ。

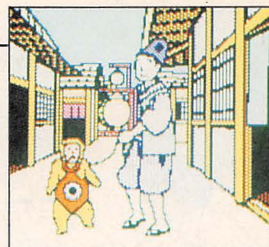


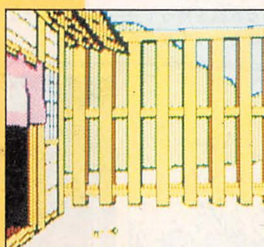


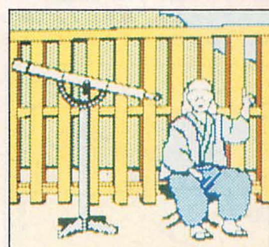
▶つづいてやってきたのは，城下町。ここでは，あの『テラ4001』のように，いろいろな人物が町の中を自由に歩き回っているんだ。だから，同じ場所でいつも同じ人物に会えるとはかぎらないんだョ。



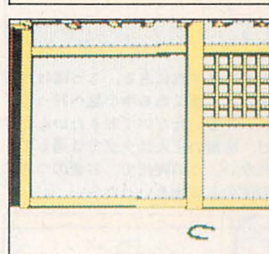








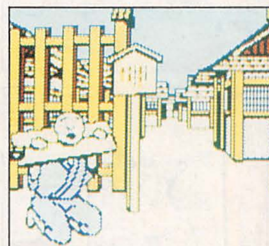
▲カギに遠めがね（望遠鏡のことダヨ）に蹄鉄（ていてつ）──これらは，みんな町の中で拾うことができるものだ。このゲームには，拾ってはいけないダミーなんてのはないから，どんどん拾うべし。

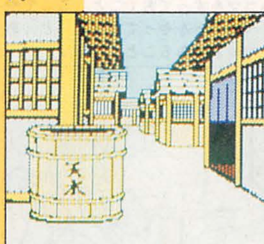


◀この場面に重要な物が隠れている!! 気が付く人は気が付くだろうけど，ちょっぴりむずかしい。町の中にいる他の人たちとのちがいといえば……。



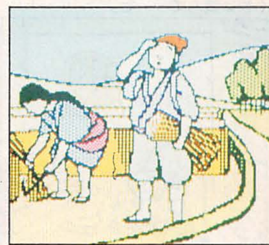
▶町の南の入口では，ドロボウが鎖につながれている。悪人といえども，このまま見殺しにすることはできない──ナ〜ンテ，ホントは何か情報を教えてもらいたいだけなんだけどサ。



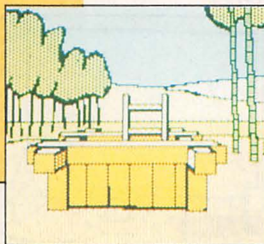


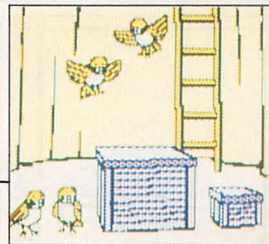
◀町角にある大きなオケ，このオケはなかなか大事な役目をはたす。慶斎のお城と城下町との間の秘密のヌケ道とでも言ったらいいのかな。

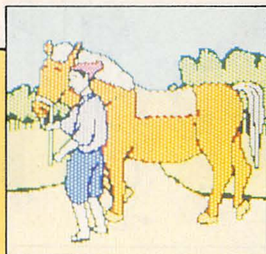
▶熱心に働いている，おきよときすけの夫婦。手伝ってあげたいというキミの気持ちもわからないではないけど，この場面では，もらえる物だけもらって先へ進んじゃえばいいんだってば。



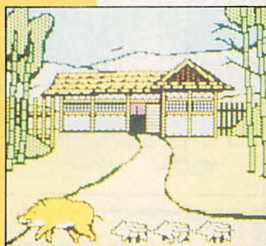
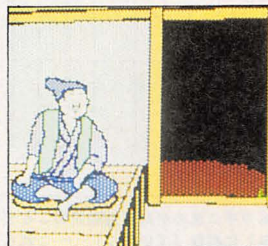
▼古い井戸の中には，大きなつづらと小さなつづらがある。まるで“舌切りすずめ”の物語のようだね。さて，キミはどっちのつづらを選ぶ？



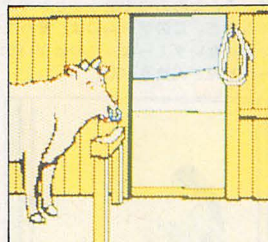




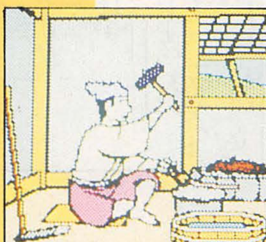

▲のどかに広がった田園風景。こんな時代に生活してみるのも，悪くはなさそうだなあ。恵利と2人で幸わせな家庭を持って——オッといけない，マジメにやらなきゃ。もらえる物はもらっておこうネ。

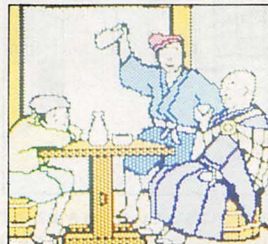
▶町のはずれにある，ちっぽけな宿屋さん。裏にある牛小屋へ行って，×××をいただいておきたいんだけど，宿屋の主人はタダでは通してくれない。この時代で，お金のつぎに価値のある物といったら……。



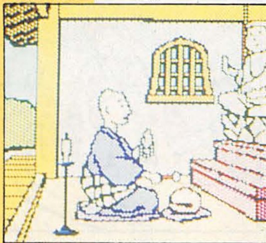

◀発明家やかじ屋の家では，順序よく物々交換をしていこう。どれとどれを交換したらいいのかは，だいたい雰囲気でわかるはず。ちなみに，ブラックデビルの鳴き声は，クワッ，クワッ，クワッ……。



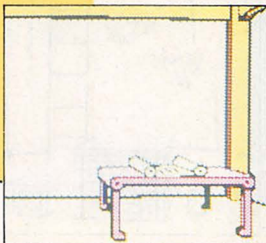
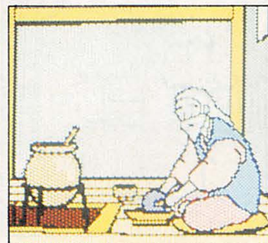
▼酒場の場面で，『サラトマ』の宴会場と同じようなことをしていると，お坊さんが現れる。彼には，せいぜいゴマをすっておくこと。ここでやるべきことをやっておかないと，あとで泣きをみることになるゾ。

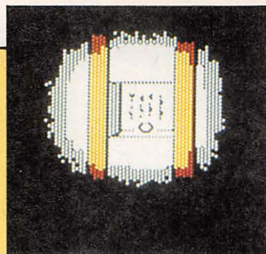
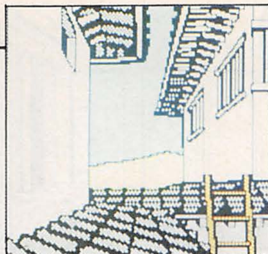


▼町の東にある立派なお寺には，酒場で会ったお坊さんがいる。お坊さんが××している間がチャンス!! いただく物はいただいて，読んでおく物は読んで……と。



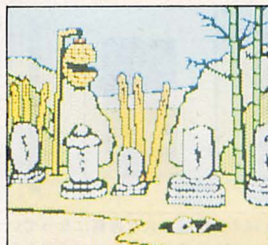
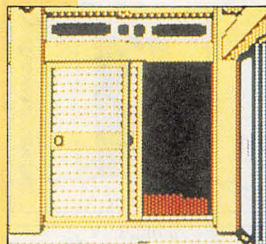
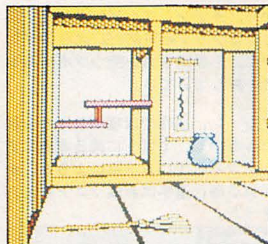
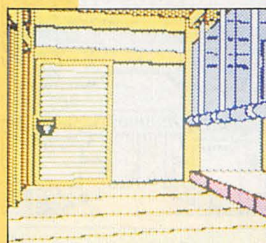
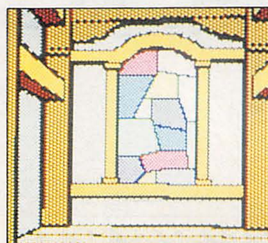
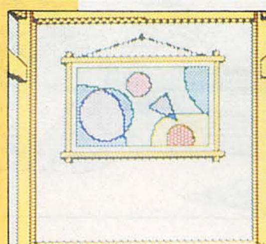
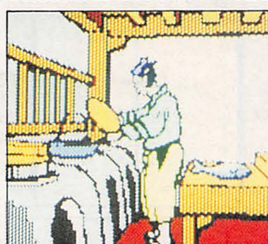
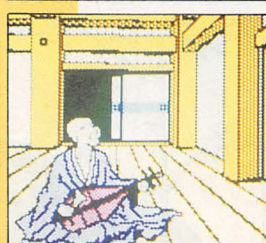
▼慶斎のお城のある場所には，とっても物知りな老人がいる。二つの物をプレゼントすると，彼はスバラシイ情報を教えてくれるんだ。さすが年寄りの冷や水——じゃなかった，年の甲!!

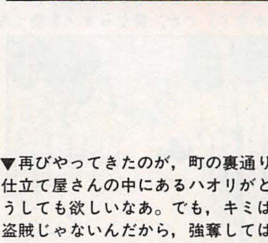
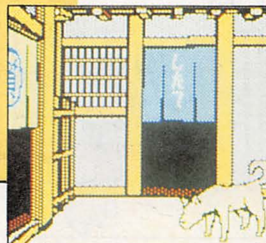
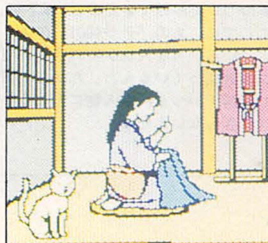



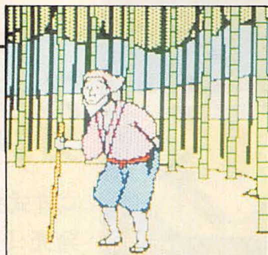
▶この3枚の写真は，ゲームを解くうえで重要なヒントになってくれることだろう。あえて解説は書かないので，どこでどうするとこうなるのか，試行錯誤（しこうさくご）してほしい。

▼さて，いろいろとやって，ようやく城の内部にまで侵入することができた。ここまでやってこれたキミなら，すでに照魔鏡の破片を三つぐらいは持っているよね？

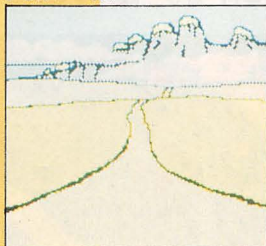
▼再びやってきたのが，町の裏通り。仕立て屋さんの中にあるハオリがどうしても欲しいなあ。でも，キミは盗賊じゃないんだから，強奪してはいけない。なんとかおかみさんに気に入られる方法は？

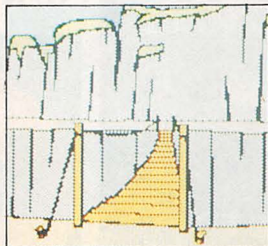






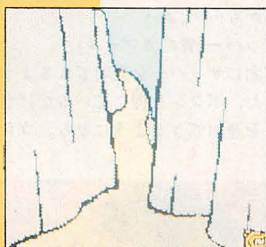
▶竹林の中に住む老人――キミはどこかで，彼についての話を聞いているはずだ。×××を持って彼に会うことができたなら，とにかく「ハナス」してみよう。

▼物語もだんだん佳境（かきょう）に近づいてきた。いよいよ照魔境の破片の最後のひとつを捜しに行くのだ！ 老人に連れられてキミがやってきたのは，山の入口。さあ，もうひとガンバリ!!





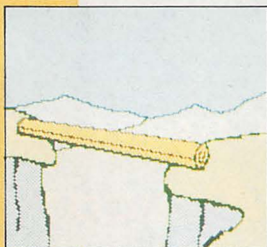
▼山道はクネクネしていて，しかも細い。余分な荷物を持っていると，先へ進めないなんてこともある。適確な判断が要求されるゾ。





▶山の頂上に到着！ 思いっきり「ヤッホー」って叫んでみるのもおもしろい。何をしようとキミの勝手だけど，新聞に載るようなマネだけはしないでネ。

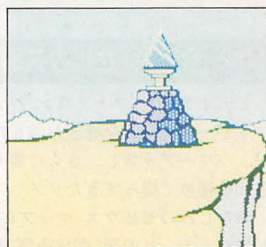




◀谷の上に丸木橋がかかっているけど，まともな手段じゃ渡れそうにない。この場面をクリアできるかどうかは，キミが今までしてきたことにかかっているんだョ。

▼とうとう照魔鏡の最後のかけらを発見！ これで世の中に平和を取りもどすことができるのだ。ただし，あわてるコジキはもらいが少ない。よーく考えてからかけらを取らないと，とんでもないことに……。





スクープ!! ファルコムの3大新作ついにベールを脱ぐ！

『アステカ』や『ザナドゥ』でボクらを感動させてくれた日本ファルコムの新作が，3本もいっぺんに発表された。いずれも大ヒットを予感させるような，パワーのある作品だ。10月中には3作とも発売されるとのことだから，楽しみに待っていてくれ。

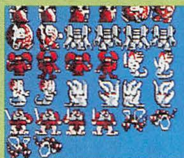
ザナドゥ・シナリオII

パソコン界に一大センセーションを巻き起こした『ザナドゥ』のニュー・シナリオ。

面の構成がさらに複雑になり，モンスターも総入れかえ。デカキャラの数が10数種類に増えているのはウレシイ。アイテムも，空間に壁を作ってしまうもの（マトックの逆）の他，数種類が新登場。

プレイするためには前作が必要だが，前作を解き終えていなくてもプレイすることができる。来月号のチャレ・ローでは，ボクがこのソフトをくわし～く紹介するゾ!!







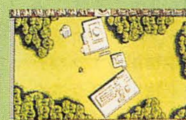
アステカII～太陽の神殿

こちらも大人気のAVG『アステカ』の続編。主人公のキミは，古代アステカ文明の謎を解き明かそうと新たな遺跡をおとずれたのだが……。

ゲームは，広い遺跡のマップの中で，自分のキャラクターをチョコマカと動かして進行していく。そして，建物などの中に入ると，画面が一転してAVGモードになるわけだ。

コマンド入力を，かわいらしいイラストの中から選ばせるというアイデアが新しいし，何よりもBGMがスバラシイ!!





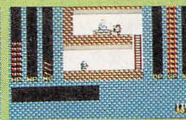


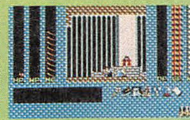
ロマンシア（ドラゴンスレイヤー・ジュニア）

「まったく新しいジャンル」と日本ファルコムが自負する注目作。一見すると，『リグラス』タイプのRPGのようだが，戦いばかりしているようでは絶対にエンディングは見れない。RPGに慣れたプレイヤーたちを，ハメるようにハメるようにと物語は展開されていく。

キミのとりあえずの目的は，誘われたお姫様を救いだすこと。フルカラーの横スクロールが美しいし，なんといっても世界の広さが『ザナドゥ』の5倍（それでいてオンメモリ）というのには驚かされる。







★照魔鏡の伝説の問い合わせ先：〒171 東京都豊島区雑司が谷3-22-3
㈱スタークラフト「マイコンBASICマガジン」係

スーパーゼビウス ガンプの謎

©株式会社ナムコ
発売:9月19日 価格:4,900円

Written by 響あきら



今,再びゼビウス感覚

ビデオゲーム,ファミコン,パソコン・ソフトで一大ブームを巻きおこしたゼビウスが,パワーアップし,さらに多くの謎(なぞ)を秘めて帰ってきたゾ!

おなじみのゼビウス・マップに加え,アンドアジェネシス内部,森林地帯,洞窟(どうくつ)内部やトンネル内などのシーンが次々に展開されてゆく。敵キャラも一段とパワーアップし,キャラクターは全部で80種以上,それぞれが個性的な動きをする。そして,単にシューティング・ゲームにとどまらず,20数エリアすべてに展開される謎,なぞ,ナゾ……。

操作方法

もう,誰もが知っていると思うけど,念のために操作方法を説明しよう。まず,✚字ボタンで自機のソルバルウをコントロールして,Ⓑボタンで対空中物用のザッパーを発射,Ⓐボタンで対地上物用のブラスターを投下する。ブラスターはソルバルウの前方に照準が付いていて,ボタンを押すと÷マークがつき,その場所に投下され地上物を破壊する。

またエリアによっては,ザッパーのみ,あるいはブラスターのみしか使用できないエリアもあるんだぞ。

ゼビウスの謎を解明せよ!!

前のゼビウスのエリアはスクロールが進むと自然にどんどんとクリアできたけど,スーパーゼビウスはちがう!各エリア㊙のクリア条件を満たさないと,先のエリアに進めずに,同一エリア内をループしてしまうのだ。4周ループしても謎が解けないと,敵の攻撃はメチャクチャ激しくなり,5周目にはついにソルバルウが墜落(ついらく)してしまう。

クリアの条件は,雲の中に入ったり,ある一定の敵を倒したり,ファントムを助けたり,カギの役割であるアイテムを取ったり……などをしなければいけない。常にクリア条件を考えながらプレイしなければならず,テクニックだけではなく,頭脳を要求されるゲームだョ。

三つのパワーアップ!!

さらに強力になったゼビウス軍に立ち向かうため,ソルバルウもパワーアップしよう。ファントムが放出するパワーアップ・カプセルを取るとソルバルウは以下のパワーアップをするぞ!!



●バリア(黒のカプセル)

ソルバルウの周りにバリアが張られ,相手の攻撃を1回だけ受けてもやられない。▼



●ワイドブラスター(黄のカプセル)

ブラスターの探知および爆撃範囲が拡がる。ソル捜しにとっても便利だし,思わぬ



発見もあるかも……。▲

●バックザッパー(青のカプセル)

前後両方向にザッパーを発射できるようになる。また,ボタンを押しているだけでもザッパーを連射できるようになる。ウレシイー!!▼



以上の三つのパワーアップは重ねて装着できる。そのため,ファントムがでてくる位置を覚え,ファントムの後にピッタリくっついて,同時に3個のパワーアップ・カプセルを取るようにしよう。ただし,ファントムに近づきすぎて,ぶつかるとミスになるョ。

エリア1



▲1エリアのクリア条件は,どれか一つの雲に入ることだ。すると,画面がフラッシュしてつぎのエリアへワープする(どの雲かはゲームごとにちがう)。ただし,雲の中にも敵が潜んでいるので,うっかり突っ込んでやられることもあるゾ



◀海の中にいるのは，なつかしいグロブダーだ。スーパーゼビウスでもカピやゾシー，タルケンなどのキャラが登場する

エリア2



▲エリア２のクリア条件はファントムを救出すること。ファントムを救出するとつぎのエリアへ導いてくれる

エリア3



▲地上からクラッカーが発射される

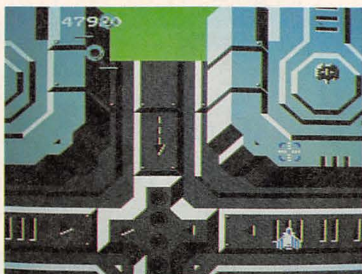


▲アンドアジェネシスもワイド・ブラスターで一発!!

エリア4



▲このエリアはアンドアジェネシスの内部だよ

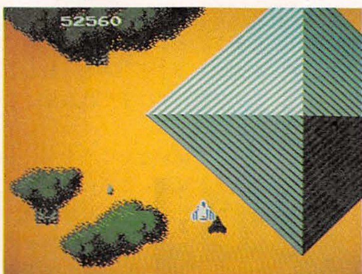


▲緑色に光る場所へ行けば……

エリア5, 6



▲森林地帯の攻防戦。このエリアは，ザッパーのみ使用可



▲巨大なピラミッドも登場する。中に入りたいなあ……

エリア7, 8



▲洞窟内部は，ブラスターのみ使用可

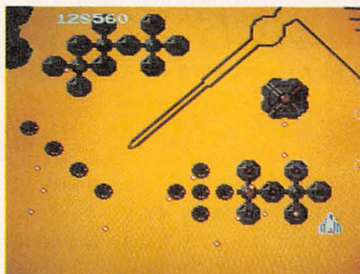


▲左側にこないと謎は解けない!!

エリア9, 10



▲Newキャラクターもいっぱい!!



▲今回はナスカの地上絵もあるョー

エリア11



▲このエリアはバックザッパーが絶対必要!!



▲このバーケゾシーを倒すにはミバという本体をやっつけなくちゃ



▲おなじみのソルやスペシャル・フラッグもあるョ。捜してみよう!!

※スーパーゼビウスは，電波新聞社出版販売部でも取り扱っています。
お申し込みはお早めに!送料は200円です。

バブルボブル

by TAITO
Written by 見城こうじ

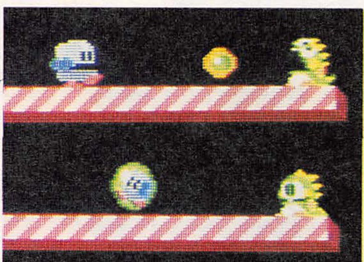
タイトー・ファンもキャラクター・ゲームファンも大喜びの新作登場！ で，まずストーリー紹介といきたいけど，書けません。このゲームには「真のエンディング」と「いつわりのエンディング」というのがあって，全面クリアしてなおかつある条件を満たしたときに「真の一」に達することができ，そのときはじめてあっと驚くストーリーが明らかにされるのです。こんなこと聞いたらいやでも気合いが入っちゃうね！

BUBBLE BOBBLE

遊びかた

バブルン（2人用はボブルンと同時プレイ）を操作して敵を全滅させよう。アワはきボタンで口からアワをはき，敵を中に閉じこめて，つのや背びれで割ってやっつける。

バブルンはジャンプもできるので敵をかわしたり誘導したり，独自のテクニックを見つけよう。



▲敵にアワをはきかけ，閉じ込めたら，割っ（ワッ！）てやっつけよう

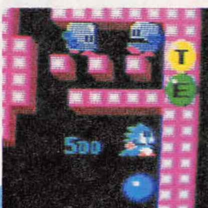
基本テクニック

この二つがもっとも重要なので，必ずマスターしよう。

❶アワ上ジャンプ

普通，バブルンがアワの上に乗ると，アワは割れてしまう。ところが，乗る直前にジャンプ・ボタンを押すと（押しっ放しでもよい），アワを割らずに上ではねることができるんだ。

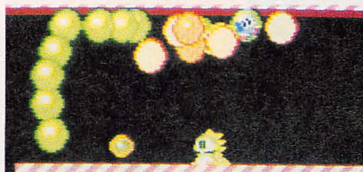
これはジャンプで届かないような高いところに行くときなどに使う他，多くの応用テクに関係してくるので重要なのだ。



◀アワ上ジャンプで天まで昇れ！ 基本テク中の基本だよ

❷連鎖(れんさ)割り

1個のアワを割ったとき，それにくっついているアワはすべて連鎖(れんさ)反応を起こして割れる。こうして敵をまとめてやっつけると高得点につながる他，有利にゲームが進められるよ。



▲連鎖割りは高得点だ。やっつけたあとのフードも取りやすいよ！

バブル・エトセトラ

面によっては，中に武器の入ったバブル（アワ）がフワフワとでてきたりする。

敵キャラクター紹介



●もんすた

でた！ ちゃっくんぽっぷで散々ちゃっくんを苦しめといて，また性懲(しょうこり)もなく顔だしやがって！ でも前より動きも速くなったなあ。あいた口がふさがらないのは元のままだけど…。



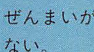
●まいた

これもちゃっくんの登場キャラ。前作では岩を動かして出口をふさいでしまうイヤなヤツだったけど，今度は直接岩を投げてくるんだよ。当たったら痛いじゃないか。



●ぜんちゃん

これまた，じつはちゃっくんのキャラ。でもロム内に眠っていた幻のキャラなんです。ぜんまいが切れたら止まる…という訳ではない。



●ぷるぷる

頭のプロペラで空を飛ぶずるいヤツ。降りてきて私と勝負しろ！ あ，そんないっぺんに来ないで…。



●ばねぼう

ばねではね回っている。気楽なやつらだなあ，やる気あんの？ ないほうがありがたい。



●ひでごんす

タイトーにこういう顔の人がいるんです。似てます。口から火も吹きます。



●どらんく

大酒飲みの魔法使い。ウイスキーの空ビン投げてくる乱暴なヤツ。酔ってる割にはねらいが正確なんだもん，キライ！

●いんべーだー



やたらなつかしいキャラ。動きや攻撃のパターンまでそっくり。でも数が多い割にはスピードが速いぞ！ レインボーはできない，念のため。



●すかるもんすた

永久パターン防止用キャラ，とか言うと味気ないけど無敵にはちがいない。某社のケイブ・シャークみたいなアホではないはず。



▲このイナズマはアイテムでだしたもの。ちょっとテクの必要な面

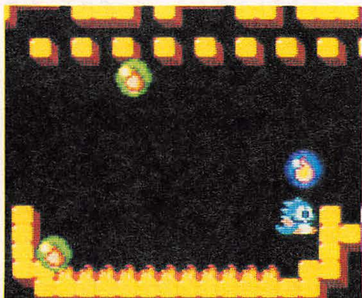
これらを使って美しく面クリアしよう。

面によっては，このバブルを使わないとクリアできない面もあるので，重要なテクだぞ。よーく覚えておこう！

●ファイヤー・バブル

割ると中の火がフロアに落ちて拡がる。これに触れた敵は即死するよ。

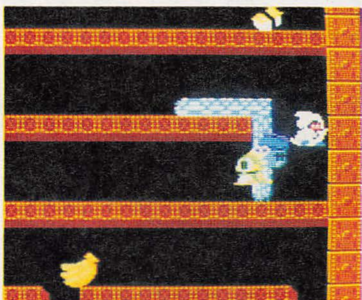
※火はバブルを割ったときの背びれの方向に拡がる。これは，つぎの雷の飛ぶ方向や，水の流れる方向についても同じなので，必ず覚えようね。


▲火の海にしてやっつけよう！　でも自分も触れると，アッチッチ!!

●ウォーター・バブル

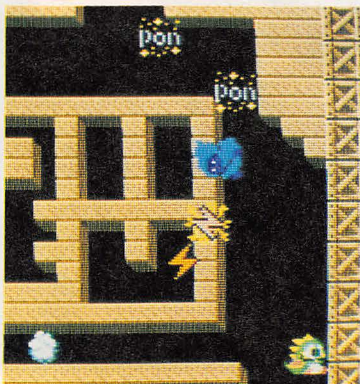
割ると中の水が流れだし，フロア上を画面下部の通気孔までアミダ式に流れて行く。

これに触れた敵は下まで流されてやられてしまう。自分も水に触れると流されてしまうけど，死ぬことはない。ジャンプで抜けだすこともできるよ。


▲ウォーター・バブルを割ってサーフィン気分。敵を一気に押しながそう！

●サンダー・バブル

割ると中の雷が真横に飛びだし，障害物を貫通して，画面端まで進む。これに当たった敵は即死！　自分に当たると，一時的に動けなくなっちゃう。



▲愉快（ゆかい）痛快，サンダー・バブル！敵の位置をよく見て割ろう

エクステンドバブル

「E・X・T・E・N・D」の文字をすべてそろえると，もちろんバブルン1匹追加！　しかも，そろえた瞬間にその面はクーリア～♥（お前はタイムギャルか！　と自分を突っ込む）。

この文字は敵をまとめて倒すとでる。それも，より多くまとめればより多くでる。

その他，あるアイテムを取ると10個たて続けにでたりするので，みんなも調べてね。



▲バーン!!　あわれ"まいた"はまっさかさま



▲感激！　この面が何を意味するかわからない人は僕が許さない！　ちゃっくんの2面とまったく同じ迷路なのだ！

FOOD & ITEM
（フード アンド アイテム）

このゲームの売り物の一つに，フード（ボーナス・ターゲット）とアイテムがある。両方合わせてなんと150種というのでとても今回は紹介しきれないけど，みなさんがだしながらチェックしていくのも楽しいよ（なにしろ宇治金時やエビ，トロ，アナゴまででるのだ）。

フードは大別してつぎの4種類あることを覚えておこう。

❶タイマー・フード

各面必ず1個でる。前の面を短い時間でクリアするほど高得点のものがでる。

❷エネミー・フード

敵を倒したときに，敵が変身してこれになる。まとめて倒すほど高得点のものがでる。

❸ラウンド・クリアフード

ある条件を満たすと，ラウンド・クリア時に降ってくる。たまに巨大なものも落ちてくる。

❹ボーナス・フード

あるアイテムを取るとボーナス・ラウンドに突入できる。そのときにでるターゲットのこと。



▲感激！　この絵が何を意味するかわからない人は僕が許さない！　スライムだ！　ちがうっつーの！



▲本当にＳＯＳしたいむずかしい面なのだ

ちょっと一言

このゲームはタイトーのちゃっくんぽっぷ，ルンバランバ，フェアリーランドストーリーなどの路線を行く，パズル的要素を含んだキャラクター・ゲームに分類されます。

パズル性が強すぎず弱すぎず，流行（はやり）のフィーチャーも盛り込み，それでいて基本設定のしっかりしたコクのある内容！　おすすめの1作です。オープニングもたいへん美しいので，一度ご体験ください。



最終ステージへチャレンジ!!

by コナミ
Written by 響あきら

さて，先月号に引き続き今月はステージ5，6の紹介でーす。読者のみなさんはどのステージまで行けるようになったかな？ ステージ5，6まで行けない人のためにもステージ1～4までの『各ステージのボスクリア・アドバイス』も載せておいたから参考にしてネ！

STAGE 5

最初のほうで，パワーアップ・ユニットがたくさんでてる。装備の強化をはかろう。ステージ5はステージ2と同様，途中からメテオ(いん石)が飛んでくるけど，よく見ると一定のパターンでメテオは飛来している。そのため一番下などは，メテオが絶対に飛んでこない安全地帯となっている。メテオの飛来コースを見切ってしまえば楽勝さ。ただし，2周目以降は敵機の撃つ弾にだけは注意すること。


▲後半のステージでは，レーザーが絶対に必要。必ず装備しよう！ ファイヤー・ガイストの破片には要注意


▲テレポート部隊による体当たり攻撃は，連続6回続く。5，6回目は，とくに激しく攻撃してくるゾ!! 気をつけよう！


▲やっぱり，右上スミが安全地帯。ここでやられて装備を失うと，ボスとの対決が苦しくなっちゃうョ!!


▲このようにマルプルを配置して，レーザーを撃ち続ければ，楽に破壊できる。クリスタル・ボムがでる前に速攻だ!!

敵の攻撃が終わってから，メテオの一団が通過すると，ライバーのデスラー攻撃だ。自機の周りに突然出現し，ドッと寄ってくる。これをクリアするためには，画面の中心付近で自機をマルチプルでくるんでおき，ライバーの出現と同時にミサイルを撃ちながら，右斜め下へ逃げる。そして，すぐに画面中心にもどり，再び以上のパターンを繰り返し続ければOK。この間，当然レーザーは撃ちっぱなしだし，装備も最強でないとツライ。

さて，ここを突破しても安心していてはいけない。この後は，ただちにマルチプルを画面縦に広げ，一番前（画面右端）の上のスミに移動して，レーザー，ミサイル共に撃ち続けよう。さもないと，弾に囲まれて逃げ場を失うゾ。

ステージ5のボスは後ろ（画面左）から出現して，いきなり護衛（ごえい）機を発進させる。マルチプルをうまく配置して，速攻で破壊しよう。

このボスを倒すと，コインを入れても機数が増えなくなるので，どうしても最後まで見たい人は，ボスを倒す前にコインを投入しないとダメだよ。

STAGE 6

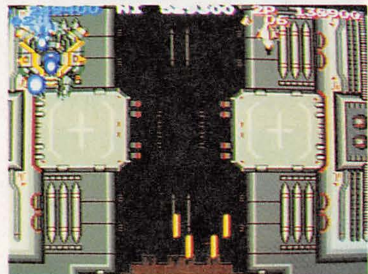
いよいよラスト・ステージに突入だ。最初でパワー・ユニットがたくさん取れるけど，最強装備の場合は，フォース・フィールドは取らないほうがいい。取るとランクがあがって，むずかしくなっちゃうョ。

敵の攻撃をかわしながら，先に進むと，突然，なつかしいBGM（ちょっとアレンジしてある）に変わり〝ビックコア〟が地上から浮上してくる。コイツを倒す㊙必勝法を紹介しよう。

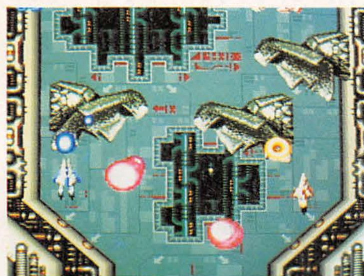
画面一番上にくっついて，マルチプルで攻撃すれば，簡単にクリアできるぜ。

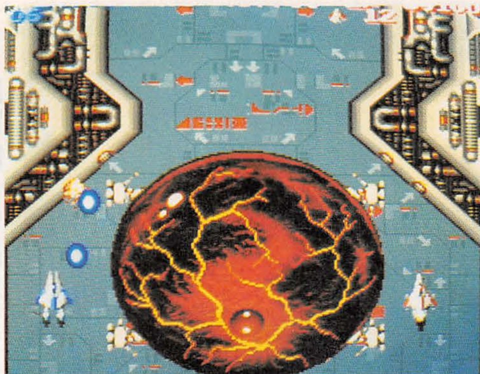
ビックコアを3機やっつけると，ついに敵本拠地内部に突入!! 前進して，ミサイルで壁の砲台を全部破壊していくこと。その後は，ずーと左側の壁にそって移動しながら攻撃していこう。ジャンボ・モアイも左側をやっつければコワクないョ。でも地


▲キレイな夜景のステージ6。地上からピンク玉の攻撃には注意，注意！ マルチプルは横に広げて攻撃だ!!


▲対ビックコア㊙テクはこれ！ 一番上にくっつけば，ビックコアにはヤラレナイ。マルチプルを使って破壊すべし！


▲前進して，とにかくミサイルを撃ちまくろう。前にいれば，地下から飛んでくる床板にも当たらないゾ!!

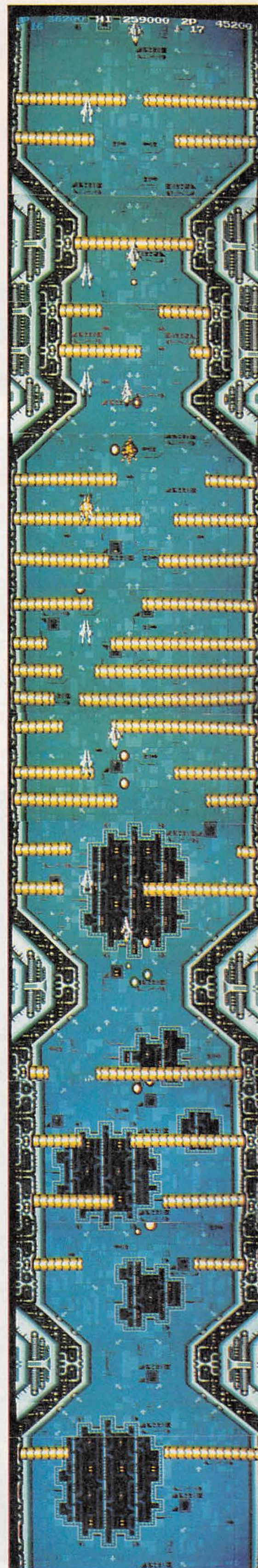

▲ズシン，ズシン，と飛びハネながらジャンボ・モアイは移動する。イオンリング攻撃をかわして，ロをネラエ!!


▲でたー!! コイツが最終の敵システマイザー『ゼロスフォース』なのだ。固定された後，4か所のジョイントをたたけ。破壊に失敗するとステージ2にもどされるョ

上からの攻撃（ピンク色の弾）にだけは注意を払って逃げようネ。

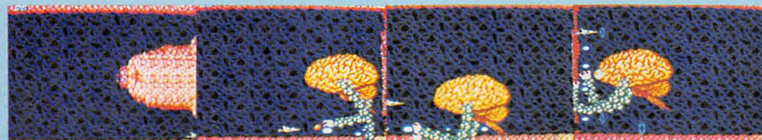
敵の攻撃がやみ，『Danger, Danger！』と聞こえたら，最終の敵，サラマンダ軍の〝ゼロスフォース〟の登場だ。いきなり後から来るので端にいよう。

後は，4か所のジョイントをミサイルを使って破壊すれば，「ギャー」という悲鳴と共に，ゼロスフォースは落下する。これで君の任務は完了と言いたいところなんだけど，実は最後に惑星を脱出する必要があるんだ。次々と閉まっていくシャッターをかわしながら進もう。脱出に成功すれば楽しいエンディングが見れるゾ!!そして，2周目に突入……！



▶きみは，このシャッターをくぐり抜け，サラマンダの母星を脱出できるか!?

これがクリアだ！各ステージ・ボス攻略法



STAGE 1

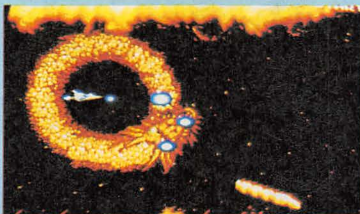
▲最初，ゴーレムが出現するまで一番前にいて，手がでてきたら後ろにさがり，マルチプルを利用して目玉を攻撃する。他にも早めにゴーレムの周りを回って攻撃する方法がある。

STAGE 2

▼はじめ，写真のようにマルチプルを配置し，ボスが1周回った後，コアが開いたら攻撃しよう。逃げながらマルチプルでコアを狙うのがポイントだ!!



STAGE 3


▲写真のように竜を丸めて，その中に入り攻撃すればＯＫ。２人同時プレイの際はぶつからないように注意しよう。マルチプルがなければ，かなりむずかしいよ。

STAGE 4

▼ステージ４のボスはコアを３個持った要塞だ。クリスタル・ボム（青い玉）がでてこなければ楽なんだけど……ここで㊙必勝法だ!! 写真のマークの地上ハッチを壊そう。ここを破壊すれば，クリスタル・ボムは90%出現しないのだ。





ソロモンの鍵

by TECMO
Written by
FANCY-KETOSE



はるかな地下星座宮へ

主人公のダーナを操作して,「石消し」や「石だし」をしながら，面をクリアしていく，アクション・パズルゲームだ。

最終目的である地下星座宮11－1向かって進んで行こう。

敵キャラ総出演


デーモンズ・ヘッド


サラマンダー


キング・ザウルス


ゴブリン


ガーゴイル


スライム


魔道師


パネル・モンスター


スパーク・ボール


ゴースト


サーペント


ヌエル


イール


ブルーバーン


レッドバーン

これがソロモンの鍵のアイテム類だ！

▼左側が得点に関するもの，右側が攻撃やタイマーに関するアイテム

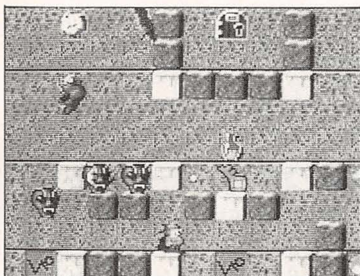
100pts	Extra Fire
200pts	Extra Big Fire
500pts	Fire Grows Big
1000pts	Extra Scroll
2000pts	Extra Range
5000pts	Destructive Power
10000pts	Time Bonus ×2
20000pts	Time Bonus ×5
50000pts	Time Bonus 50%
100000~1000000pts	Time Bonus 100%
Extra Life	Fairy Appers

敵キャラあれこれ

❶デーモンズ・ヘッド，サラマンダー

これらのキャラクターは，カミーラの鏡から鬼のように降ってくる。デーモンズ・ヘッドは，一定方向に流れながら落ちてきて，石にぶつかるとはね返る（茶色の石なら壊れてはね返る）。サラマンダーは，ダーナに誘導されて落ちて来て，途中の石やダーナを見ると火をふく。

とにかく無限に敵が落ちてくるので，ある場所に封じ込めたり，流れを作ってやるといい。サラマンダーについては，瞬時ジャンプよけも有効。



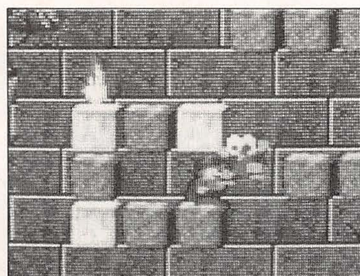
▲無限に落ちてくるデーモンズ・ヘッドも石で封じ込めてしまえば安心

❷ゴブリン，キング・ザウルス，ガーゴイル

ゴブリンとガーゴイルは，カミーラの鏡から降ってくることが多い。この敵は，歩いている石から落とされると死ぬ。

かわいいゴブリンは，ダーナを見つけると狂ったように追いかけてくるし，壁や石には，欲求不満をぶつけているところなどはにくめないね。

キング・ザウルスは，火をはき，ガーゴイルは，火を連続で発射してくる（すべての敵キャラのはく火は，茶色の石に当たると石は消える）。



▲このように石消しで敵を落としてしまえば死ぬ。ただし，石消しのタイミングには注意！

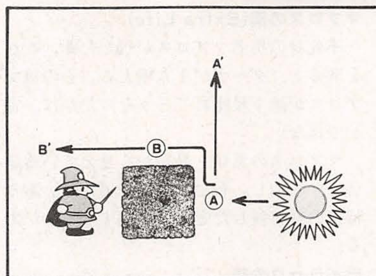
❸パネル・モンスター，スパーク・ボール

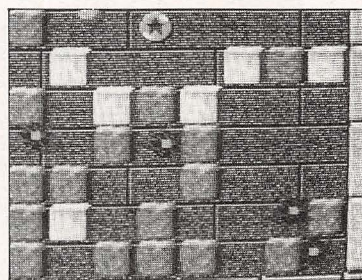
パネル・モンスターは，ただ周期的に火をはき続ける。石を作りながら進もう。

スパーク・ボールを苦手としている人が多いので，ここでひとこと。スパーク・ボールは，壁や石にそって進むので，その性質を逆にとって，第1図のようにダーナの手前にブロックを作り，消すタイミングによって方向を変えたり，ブロックで封じ込めるのも有効。

▶何とかの一つ覚えみたいに，元気に火をはくパネル・モンスター

▼《第1図》スパーク・ボールは，Ⓐの位置にきたとき石消しをするとA′の方向に，Ⓑの位置で消せばB′の方向に進む

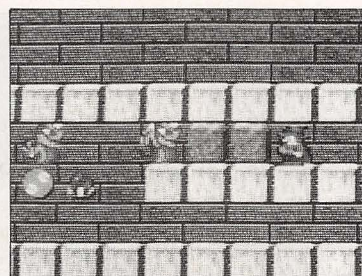




▲スパーク・ボールも石で封じ込めてから考えよう

❹ゴースト，サーペント，ヌエル，イール

これらのキャラクターは，横，あるいはタテ方向に一直線に移動している。茶色の石にふれると，それを壊してはねかえるので，一本道などで敵が2匹並んでいるときは，石を作って重ねてしまおう。



▲2匹並んでいるときは，石を作って重ねてしまおう

❺スライム，魔道師

スライムは，白い石だろうと何だろうと間をすり抜けてくる。

スライムには，グリーン，オレンジ，レッドの3種類があり，この順にスピードが速くなる。スライムは，ある程度ダーナを最短距離で追ってくるが，多少ランダム性を持っている。

魔道師は，なかなか手ごわいですぞ！　ダーナと同じ性質を持ち，石だし，石消しをするほか，2段上までジャンプして石を頭突きで壊してしまう。

とくに，ラウンド30では要注意！

❻バーン

赤いバーンは，全面で四つだけあり，青いバーンより火力が強く落とすと消える。

青いバーンはいたるところにあるので，魔法をかけて火力を小さくしてジャンプしよう。

アイテム類と得点

アイテム類の出現は，

❶最初から見えているもの
❷石だし，石消しをして出現するもの
❸敵を殺して出現するもの

の3種がある。いろいろと試してみよう。

❶攻撃に関するもの

ファイヤー・ボール(Extra Fire＝単発)やスーパー・ファイヤー・ボール（Extra Big Fire＝貫通弾）は，取ると巻物にストックされる。使いかたは，ファイヤー・ボタンを押すことによって，ダーナから壁にそって進む。

このファイヤー・ボールをストックできる巻物の容量は，最初3個で，ライラの巻物（Extra Scroll）を取るたびに1個ずつ増えていき，最大8個まで増やせる。

時間をのばしたいときは，クリスタル・ラド（Extra Range＝指輪）を取れば，取るるごとにのびていくが，あまり取りすぎないように（ファイヤー・ボールが画面内にあるうちは，つぎのファイヤー・ボールは射てない。ご用心，ご用心！）また，赤い



▲画面下の巻物。スーパー・ファイヤー・ボール2個，ファイヤー・ボール3個がストックされている状態だ

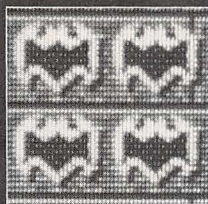
基本的フューチャー



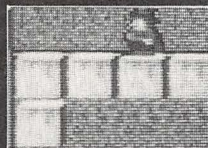
カミーラの鏡(最大1画面2個まで)
死の世界と通じる鏡。ここから，デーモンズ・ヘッド，サラマンダー，スライム，魔道師，ゴブリン，ガーゴイルなどが出現することもあるので注意しよう。



ダーナ(主人公)
かたい石に当たったダーナ君の顔がかわいそう（車にでもはねとばされたよう）！



こうもり
これがある場所には，石消し，石だしはできない。



STONE
乳白色の石は，石消しができない。

ほうが緑のほうよりも消滅時間がのびる。
敵を撃つと，ときどきマガドラのつば(Fire Grows Big)が出現する場合があるが，これは，つぎに発射すべきファイヤー・ボールをビッグに成長させてくれるのだ。
ファイヤー・ボール以外に敵を倒せるものとして，メルトナの薬(Destructive Power)がある。これを取ると，デーモンズ・ヘッドと，サラマンダーが爆破音とともに死ぬ（他には無効)。

❷タイマーに関するもの

ノルムの砂時計(Time Bonus 50%, 100%)
時間の商人ノルムの砂時計。青がタイマーをもとに。赤がタイマーをもとの½にもどしてくれる。

エドレムの薬(Time Bonus×2, ×5)
妖精の園ライラックの薬草エドレムの薬。これを取ると，×2はタイマーが2倍，×5はタイマーが5倍になる。

〈使用上の注意〉
ノルムの砂時計とエドレムの薬があったとき，まちがってもエドレムの薬→ノルムの砂時計の順に取らないように！　悲劇が起こる。

❸エクステンドに関するもの

マプロスの薬(Extra Life)
不死身の勇者マプロスが残した薬。これを取ると，ダーナが1人増える。その後マプロスが地下星座宮でどうなったかは，定かではない。
マプロスの薬は，最初から見えている場合と，石消し，石だしをした場合と，ある特定の敵を殺したときに出現することがある。

ライラックの鐘
妖精（ようせい）の園ライラックから妖精を呼び寄せる力がある。妖精の種類は3種類。10人助けると，ダーナが1人増える。

❹ボーナス・キャラに関するもの

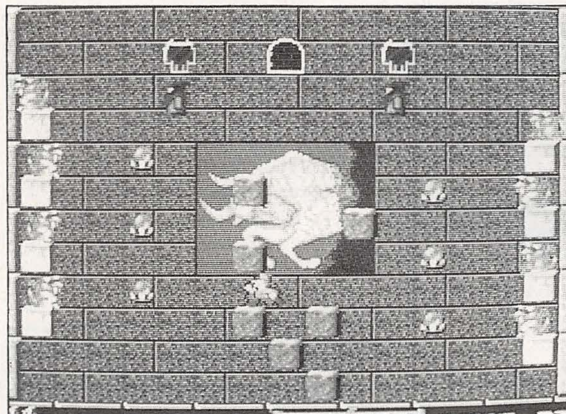
アイテム類と同じ方法によって，ボーナス・キャラも出現させることができる。中には，いくつかの高額キャラクターも隠されているのだ。
このゲームのグラフィックの中で一番大好きな10万点のオリヅルをはじめ，20万点，50万点，100万点の計4種のキャラクターが入ってる。10万点と20万点は，数も多いので，適当に捜しても，すぐに見つかりそう。
いったいどんなキャラクターなのかヒントをひとこと……「魔法陣」「ピラミッドと○○ｏ○○○」「よっ！テクモソフト」。実際に自分で捜しだして，グラフィックと感動を味わってほしい。ちなみに，これらのキャラクターは，1回死ぬと，すべて100点キャラクターに変わる（マプロスの薬も)。

❺チェンジ・ターゲット

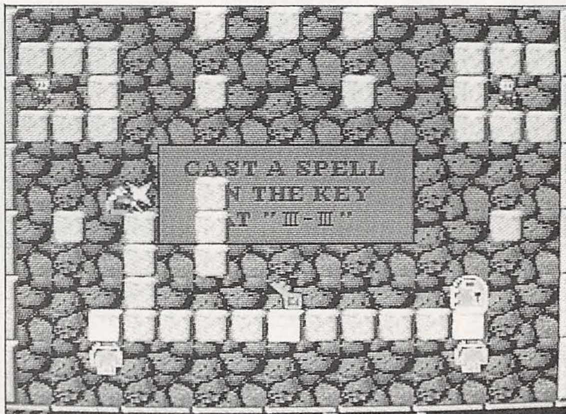
アイテムの中には，魔法をかけると，つぎつぎと変化していくチェンジ・ターゲットもある。自分のほしいアイテムに変化させてから取ろう！

カギと出口

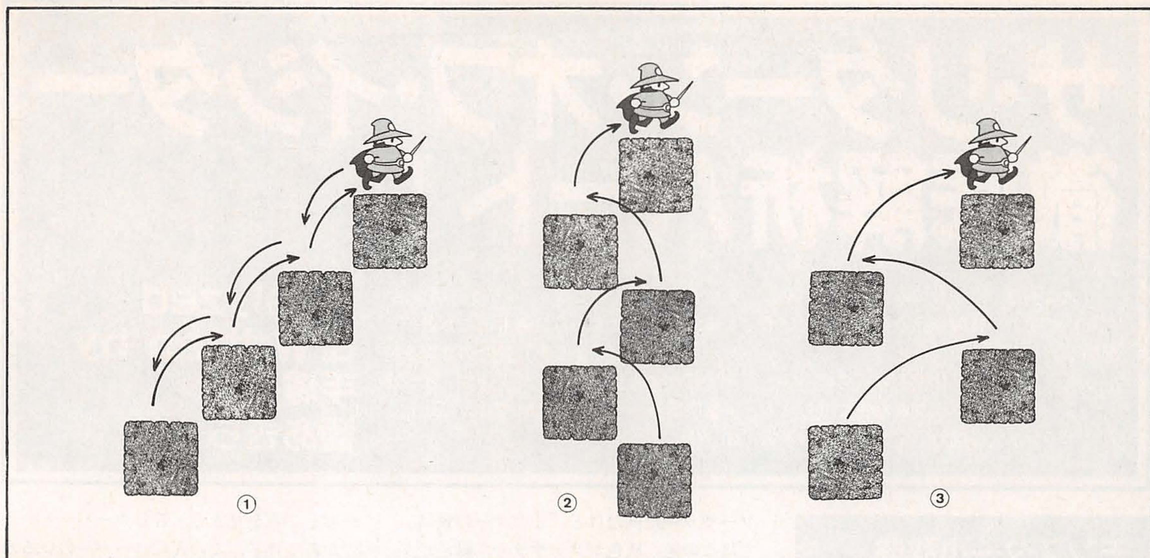
カギは，原則的にREDとGREENの2種類。このゲームは，地下星座宮の「ソロモンの鍵」へ行くことが目的で，そのためにどんどん地下へくだっていくと考えればいいわけ。REDの鍵は，下の階へ降りるための鍵，GREENは横の部屋へ入るための鍵になっている。
カギに魔法をかけると，あるものは，BLUEの鍵になる場合がある（これを取ると………)。
カギの色に対応して出口の色も変わる。



▲ボーナス・ラウンド。けっこういいものが入っているぞ！　火は必ず持っていこう

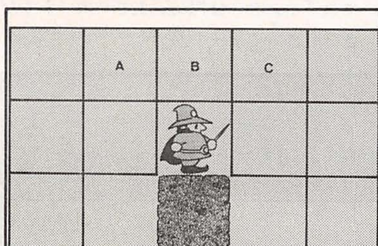


▲1ドット乗りの垂直登りで，妖精を助けに行け！



▲《第3図》基本的登り，降りの方法

▼《第2図》石消し，石だしのできる範囲



基本的テクニック

ダーナが石の乗れる範囲

ダーナは石のはしに1ドットだけで乗っていることができる。遠くに石だしをするときなどには絶対必要なテクニックだ。

石消し，石だし

第2図の石の上にダーナがいるとき，灰色の位置に石だし，石消しができる。でも，Bの位置の石だしは，かなりのハイテクだ。

また，A，B，Cの位置の石は頭突き2回で石をこなごなにできる。

石だしによる登り，降り

ダーナの石だしによる基本的な登り，降りを紹介しよう（第3図）。

①はただ単に，階段状に石だしをし，登ったり，降りたりする方法。②は左右のすぐ上に石だしをしながら登っていくもの。③は，さらに石1個分遠くに石だしをして，桂馬とびで登っていく方法だ。

バーンがあった場合

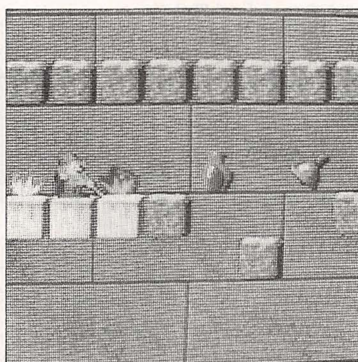
STEP1

バーンに魔法をかけて，バーンをふせておいて飛びこえるのが基本だ。

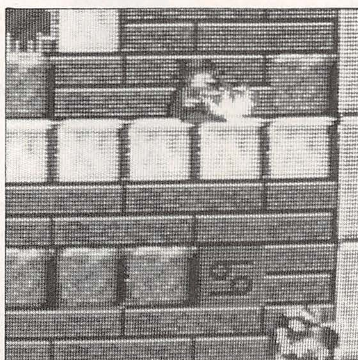
STEP2

魔法でバーンをふせてから，⅓ぐらいブロックに乗っかってジャンプ！　ななめ上のブロックに飛び移るテク。逆は少しむずかしいゾ。

また，ダーナは火に触れなければ，バーンと同じブロックに乗ることもできる。



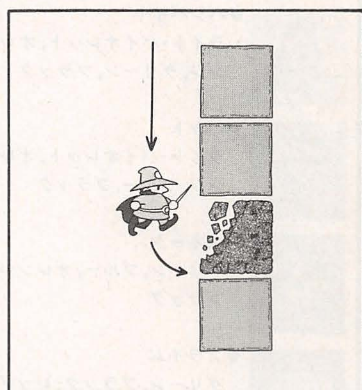
▲魔法でバーンを低くしてからジャンプ！



▲右上の石までジャンプ！　ふみ切りの位置に注意

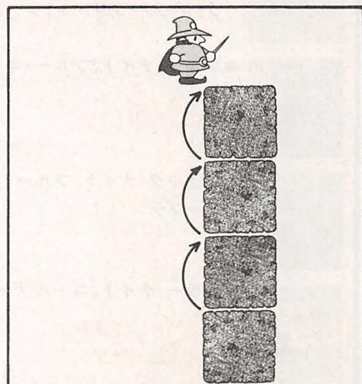
究極のテクニックの一例

Ⓐ第4図の茶色のブロック内に，ダーナが上から飛び降りて，入ることができる。



▲《第4図》飛び降りながら石消しをして飛び込む，究極のテク

Ⓑ1ドット乗りを使うことによって第5図のように登ることができる。



▲《第5図》1ドット乗り垂直登り

ザ・リターン・オブ・イシター 徹底解析パートII

コンニチワ！ 読者のみんなは夏ボケしてないかな？ 新学期は心機一転，遊びも勉強もハリキッていこうネ!!

さて今月は先月号に引き続いてのパートII。1〜64ルームマップ&㊙呪文（じゅもん）ポイント大公開だ。てっちゃん（手塚先生をこう呼ぶ）と僕が"イシターの復活"を解析すること1か月（海も山にも遊びに行かずにガンバリました），絶対の自信を持って紹介するザ・リターン・オブ・イシター徹底解析パートII。それでは，Let's Go.!!

Analyzed & Written by
手塚一郎
響あきら

モンスター小辞典

★ソーサラーとドルイドは逆!?

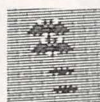
「ドルアーガの塔」のときは，灰色のマジシャンがドルイドで，緑色のマジシャンがソーサラーだったけど,「イシターの復活」ではこの逆，灰色がソーサラー，緑色がドルイドなんだ。よって8月号238ページのソーサラーはドルイドの誤り。ゴメンなさい！

★ACローパーを捜せ!!

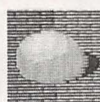
モンスター大図鑑（ずかん）のローパーのところを見ると，ACローパーというのがあるけど，このACローパーのいるルーム，強さ，名前の由来などは今だに謎となっている。ACローパーを発見した人は至急「イシター情報局」までレポートください。待ってまーす!!

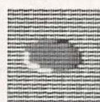
●モンスター大図鑑


●バンパイヤ
ライト・バイオレット，オレンジ，グリーン，ブラック


●バット
ライト・バイオレット，オレンジ，ブルー，ブラック

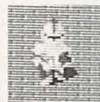

●スネーク
グリーン，ブルー，オレンジ，ブルー，ブラック


●スライム
グリーン，ブラック，レッド，ブルー，イエロー，ピンク，ダーク・グリーン，ダーク・イエロー


●ウーズ
グリーン，ブラック，レッド，ブルー，イエロー，ピンク，ダーク・グリーン，ダーク・イエロー


●ブルー・ナイト，ブルー・キャプテン


●ブラック・ナイト，ブルー・アイ，ブラック・キャプテン


●ミラー・ナイト，ゴールデン・ミラー


●ハイパー・ナイト，スチール・ハイパー，シルバー・ハイパー，ゴールデン・ハイパー


●リザード・マン，ピンクソード，ブラック・リザード，ブラウン・リザード

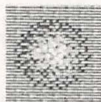

●レッド・ナイト，ブルー・シールド


●あきんどナイト


●ローパー
グリーン，レッド，ブルー，イエロー，AC，グリーン・スーパー，レッド・スーパー，ブルー・スーパー


●マジシャン
メイジ，ソーサラー，ドルイド，ウイザード，ハイパー・メイジ，ハイパー・ソーサラー，ハイパー・ドルイド，ハイパー・ウイザード


●ラウンド・アーチン


●ウィル・オー・ウィスプ（ブルー，レッド）

★リザード・マンが左利きなワケ？

以前からときどきあった〝リザード・マンはどうして左利きなの？〟の質問に答えよう。

普通，戦士（ナイト）は左手に楯（たて）右手に剣を持っている。そして，戦士どうし向かいあったとき，相手の剣側は自分の楯，相手の楯側は自分の剣になっていて互いに相手の剣を楯で防ぎながら攻撃する。

ところが左利きのリザード・マンの場合は，相手の剣側に自分の剣，楯側に楯というようになり，剣を楯で防ぎにくく，剣の突き合いとなってしまう。

ところがリザード・マンにとってはこの剣の突き合いが有利なのだ。そのワケはリザード・マンの体は硬(かた)い皮膚(ひふ)でおおわれていて，A.C(アーマー・クラス）が高いため，楯がなくても少しぐらいなら剣を体で受けとめてしまう。そして，その間に相手を剣でやっけてしまうのだ。これがリザード・マンが左利きである正当な理由なのです，と僕のRPG（ロールプレイング・ゲーム）通の友人N氏は教えてくれました。

㊙呪文ポイント大紹介!!

●呪文ポイントとは？

GILは成長するとバイタリティが増えるね。KIは成長すると呪文ポイントが増えて，その結果使用できる呪文の種類が増えていくんだ。ところが，GILのバイタリティは数字を直接見ることができるけど，KIの呪文ポイントは表示されない。そのため，どの呪文を使うと，どのくらい呪文ポイントが消費されるかもわからないのだ。

そこで，今回は各呪文の消費呪文ポイントを大公開しよう。ただし，以下の呪文ポイントは最低の呪文ポイントを消費する呪文.(Shield, Protection, Sleep, Identify Monster I, See Status)を1ポイントとする。

また，ちなみにKIの呪文ポイントは最低，つまりスタート時は6ポイント，最高は61,440（16進で＆HF000）となっているヨ。

ATTACK（攻撃の呪文）

読者のみんなも気づいたと思うけど，ATTACKの呪文が強くなるにしたがって消費呪文ポイントは倍々となっている。

またDeath Spell を使うと1,000ポイント，Big Burnでは3,000ポイント分，KIは弱くなってしまうので気をつけよう。

★ATTACK

呪文の種類	消費呪文ポイント
Fire Ball	0
Flying Disk	2
Lightning Bolt	4
Fire Element	8
Press	16
Spark	32
Ice Breath	64
Heat Body	128
Fire Explosion	256
Thunder Bolt	512
Killer Cloud	1,024
Death Spell	2,048
Big Burn	4,096

PROTECT（防御の呪文）

ProtectionとProtection Largeを比べると1と63，Protectionを63回使うとLargeを1回使ったことと同じになる。Protectionですませれば，呪文ポイントが126も得するゾ！

★PROTECT

呪文の種類	消費呪文ポイント
Shield	1
Protection	1
Neutralize Spell I	9
Reflect Spell I	21
Shield Redline	39
Protection Large	63
Neutralize Spell II	142
Reflect Spell II	303
Shield Blueline	453
Sword Barrier	1,810
High Speed	3,674

ASSIST（GILを助ける呪文）

Sleepの消費呪文ポイントは1だ。どんどん使おう。Panicはランド・アーチンに。Wizard Lockはあまり使えないし，6,000も呪文ポイントを消費してしまう。

★ASSIST

呪文の種類	消費呪文ポイント
Sleep	1
Rock Hold I	11
Silence	21
Smoke Screen	42
Rock Hold II	194
Panic	5540
Rock to Mud	1,500
Wizard Lock	6,000

LIGHT（認識の呪文）

LIGHT系の消費呪文ポイントは，キッチリとした数字で，今回の解析には非常に役に立った（製作者の心づかいかな？）。

これで，キミのKIの呪文ポイントを調べてみるのも楽しいヨ。

★LIGHT

呪文の種類	消費呪文ポイント
Identify Monster I	1
Identify Door	10
Detect Monster	30
Detect Key	90
Detect Magic	250
Find Trap Door	900
Identify Monster II	1,200
Find Secret Passage	5,000
Detect Magic Ladder	8,000

MEDICAL（治療の呪文）

HealやCureは消費呪文ポイントから見て，Heal IIやCure IIが効率がよさそうだ。Super Antidoteの802は大きい。なるべく使いたくないネ。

★MEDICAL

呪文の種類	消費呪文ポイント
Heal I	2
Cure I	5
Antidote	11
Heal II	23
Cure II	49
First Aid	96
Heal III	192
Cure III	390
Super Antidote	802
Heal IV	1,226
Cure IV	1,563
Recover	3,122

SPECIAL（特別な呪文）

Duo Dimensionは428，これさえあれば，最終ルームをクリアできるんだぜ(269ページ参照)。Metamorphoseの消費呪文ポイントが2,001とはシャレてるネ！

★SPECIAL

呪文の種類	消費呪文ポイント
Blue Crystal Rod	0
Call GIL	0
See Status	1
Dispell Magic	27
Write Mark	88
Extrasensory Hearing	162
Duo Dimension	428
Unseen Servant	1,612
Metamorphose	2,001
Time Stop	2,892
Reincarnation	5,000

これがイシターのルームマップだ!!

イシターのルームマップ（今回はルームNo.1～64）を公開します。本当ならゲーム画面同様に3Dっぽくやりたかったのですが，書きやすさと見やすさを重視するために，あえて2Dで表してみました。

それではマップの見かたです。

(1)マップ上に書かれているアルファベットは，ドアとカギの色を表しています。

R（r）…赤　B（b）…青
G（g）…緑　Y（y）…黄
W（w）…白　V（v）…紫
O（o）…オレンジ　C（c）…水色
T（t）…トラップ

(2)大文字はドア，小文字はカギを表しています。たとえば，

R…赤のドア　r…赤のカギ
B…青のドア　b…青のカギ

というような感じです。

(3)また，マップの横には，どのドアがどのルームへ行けるかが示してあります。

特別なものとして○や×がありますが，これについても少し説明しておきましょう。

R(赤)→○10……これは赤いドアに入ると，ルーム10へ行けるのですが，ルーム10からここへはこられないという意味です。

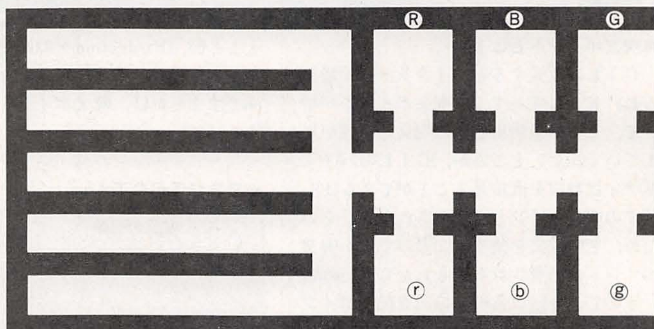
R(赤)→×(10)……これはルーム10から来ることはできますが，ルーム10に行くことはできないという意味です。

❶TOP OF THE TOWER

ザ・リターン・オブ・イシターは，この部屋からスタートする。KIの成長の第一歩はバンパイヤをやっつけることからはじまるゾ!

スタート時にKIがブルー・クリスタル・ロッドをひっこぬく場面でGILのほうのレバーをぐるぐる回すとおもしろいヨ。

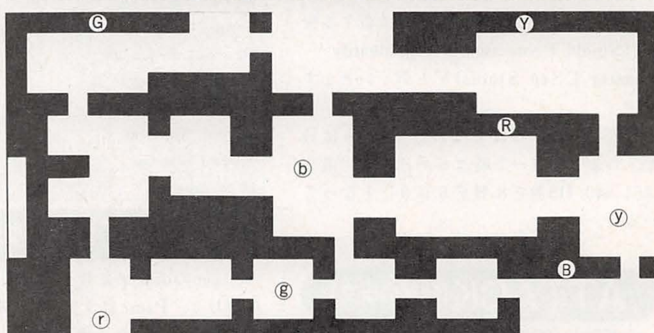
R(赤)→2　B(青)→3　G(緑)→○4



❷DRUAGA'S GRAVE

ドルアーガの墓がある部屋だ。オレンジ・バンパイヤはファイヤー・ボール4発でやっつけられるヨ。

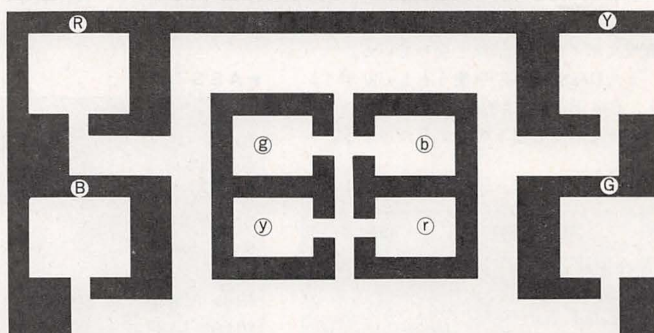
R(赤)→1　B(青)→6
G(緑)→7　Y(黄)→5



❸OBSERVATORY

ライト・バイオレット・バットが登場する。フライング・ディスク1発でやっつけられるけど，こんなところで呪文を消費するのはソンだネ。GILを使ってカギを取るようにしよう。

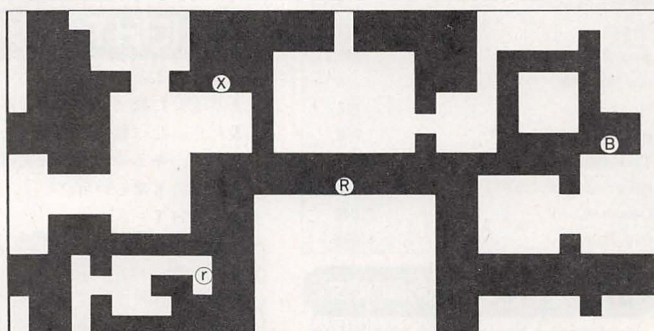
R(赤)→1　B(青)→8
G(緑)→10　Y(黄)→9



❹TREASURE STORAGE

部屋の名前の通り，トレジャー・ボックスがでる。このトレジャー・ボックス（紫色）の効果は，プロテクション・ラージ（1回分）だ。

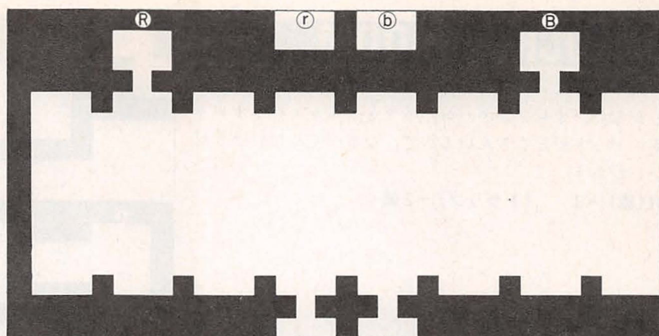
X＝トレジャー・ボックス
R(赤)→○11　B(青)→×(1)



❺ BANQUET AREA

ここにでてくるグリーン・バンパイヤはファイヤー・ボール10発でやっつけられる。広い部屋なので，敵にかこまれないように注意しよう。

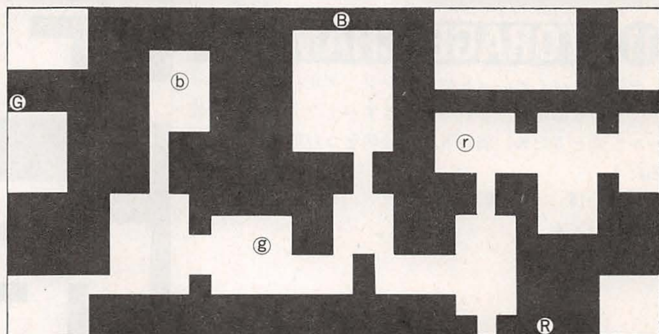
R(赤)→2　　B(青)→12



❻ JEWELY STORAGE

ライト・バイオレット・バットとオレンジ・バンパイヤがたくさんでてくるゾ。フライング・ディスクやプレスが使えないと，苦労する部屋だ。

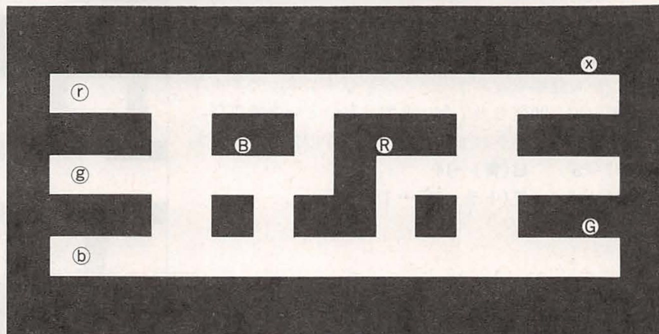
R(赤)→2　　B(青)→16
G(緑)→15



❼ EMPTY GALLERY

グリーン・スライムとオレンジ・バンパイヤがでてくる。この部屋のトレジャー・ボックス（青）はディテクト・モンスターだ。

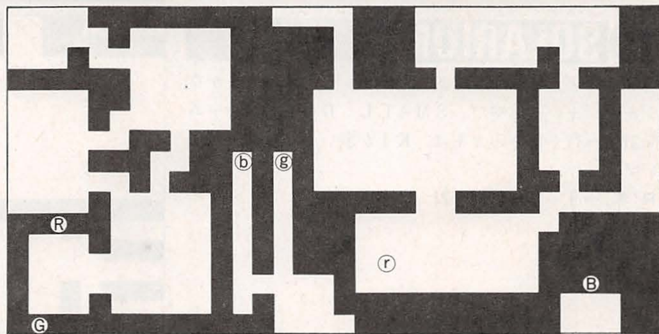
X＝トレジャー・ボックス
R(赤)→2　　B(青)→16
G(緑)→17



❽ FOOD STORAGE

スライムばっかりの部屋だ。ファイヤー・ボールだけでも十分に戦えるけど，できればスリープの呪文でスライムを動けなくしておいたほうがいい。

R(赤)→3　　B(青)→18
G(緑)→9

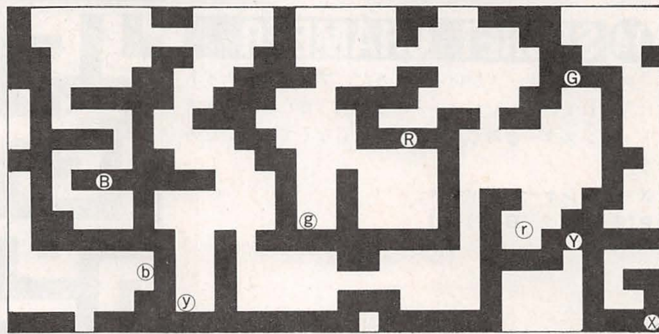


❾ SHUNNED CAVERN

この部屋のトレジャー・ボックス（青）はディテクト・モンスターだ。

でてくるモンスターはファイヤー・ボールでやっつけていけばいいんだけど，一番最後にでてくるブルー・キャプテンは要注意だ。見た目はブルー・ナイトみたいだけど，強さは段ちがいだョ。

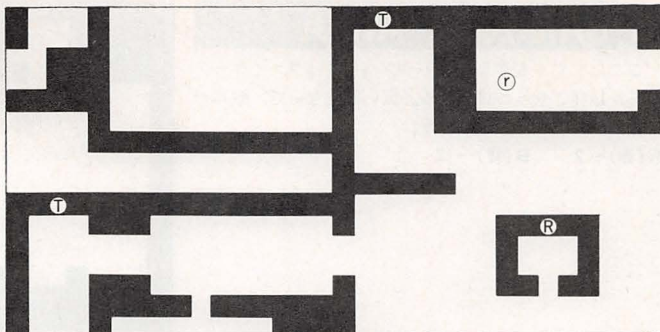
X＝トレジャー・ボックス
R(赤)→3　　B(青)→19
G(緑)→8　　Y(黄)→13



⑩LOCKED ROOM

入ってきたドア以外全部トラップ・ドアなので，もどるしかない。オレンジ・バンパイヤとライト・バイオレット・バットがたくさんいるので，なるべくこないほうがいいだろう。

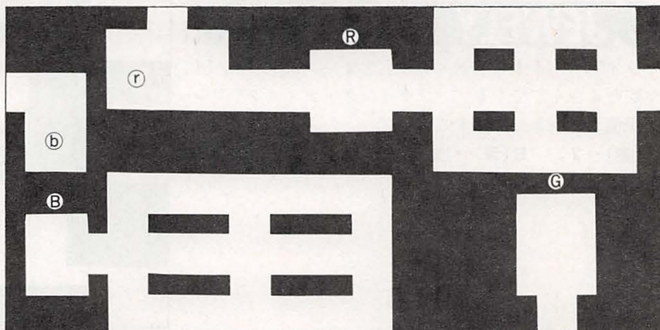
R(赤)→3　(トラップ)→2個



⑪STORAGE CHAMBER

ライト・バイオレットやオレンジ，グリーンのバンパイヤがいる部屋だ。これらの敵はすべてファイヤー・ボールで倒せるため，弱いKIが経験をつむのにいいところだネ。

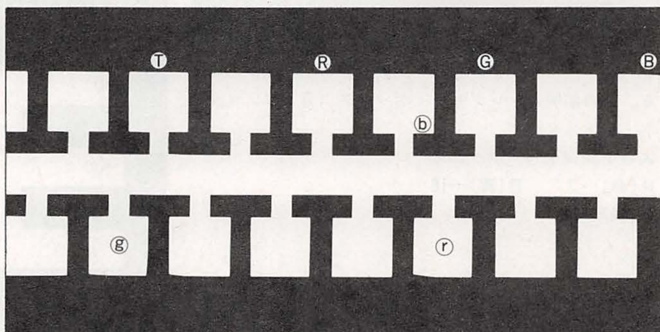
R(赤)→18　B(青)→26
G(緑)→×(4)



⑫SLAVE PEN

ここから登場するブラック・バンパイヤは，ファイヤー・ボールを20発も当てないと倒せないという強さだ。カベのうしろに隠されているカギもあるので注意しよう。

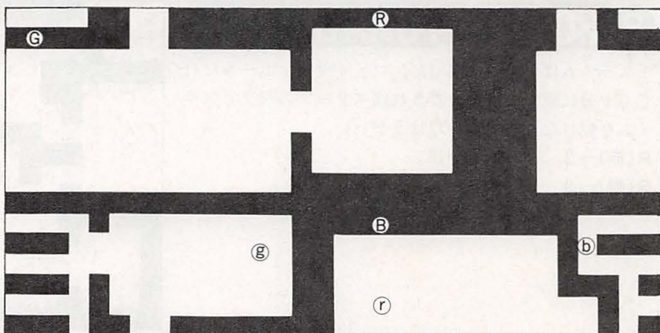
R(赤)→5　B(青)→14
G(緑)→15　T(トラップ)→1個



⑬SOLARIUM

ブルー・ナイトやライト・バイオレット・バットがウジャウジャいる部屋だ。SMALL DOME (ルームNo.21) へ行くためのカギは，KIが弱いときは取りにくいゾ。

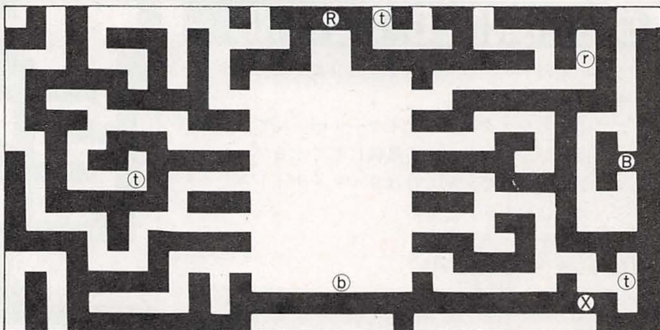
R(赤)→9　B(青)→21
G(緑)→20



⑭SECRET CHAMBER

グリーン・ウーズがいるところだ。ブラック・ナイトに守られているトレジャー・ボックス（青）はディテクト・モンスターなので，無理して取らなくてもいいだろう。

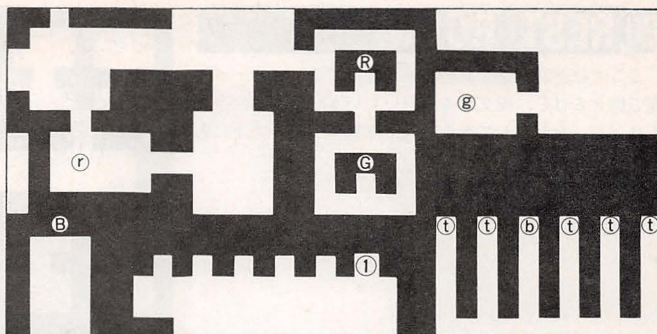
X＝トレジャー・ボックス
R(赤)→12　B(青)→51



⑮ KITCHEN

スライムがたくさんでてくるので，弱いＫＩやＧＩＬを育てるのにはいい部屋だろう。また，ここにあるフォークはギルが取れるけど効力は不明だ。

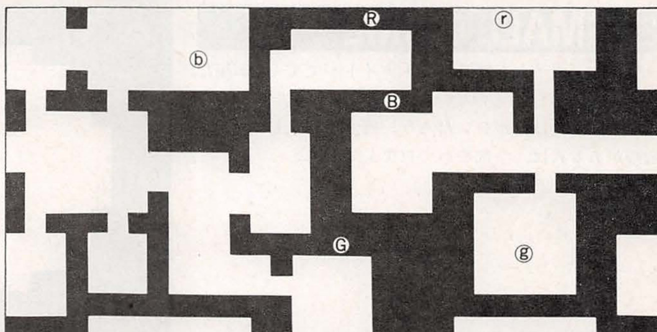
①＝フォーク
R(赤)→6　B(青)→12
G(緑)→24



⑯ CHIEFTAIN'S ROOM

ここも，ブラック・バンパイヤやブルー・ナイトがいる部屋だ。ＫＩを育てるにはこういった部屋をチェックしておいて，効率よくまわるようにするのがいいゾ！

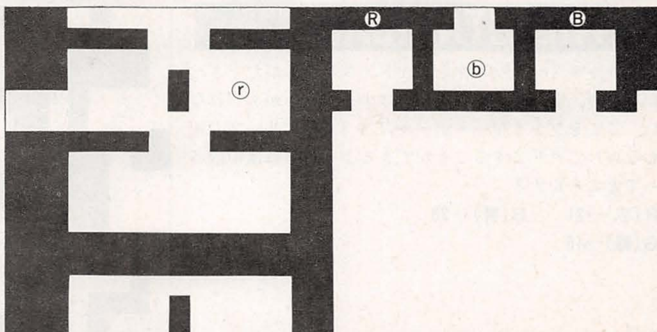
R(赤)→6　B(青)→25
G(緑)→7



⑰ PLAY ROOM

グリーン・スライムしかいない部屋だ。広い部屋なので，スライムに追いつめられることもないと思う。ファイヤー・ボールだけで切り抜けよう。

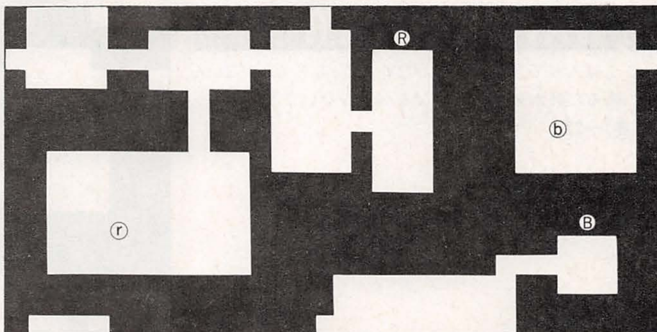
R(赤)→7　B(青)→26



⑱ SPOILS ROOM

ここもスライムがいっぱいいる。ここではじめて登場するレッド・スライムは，ファイヤー・ボール34発で倒せるゾ。スリープでスライムの移動を封じてからファイヤー・ボールの連射だっ！

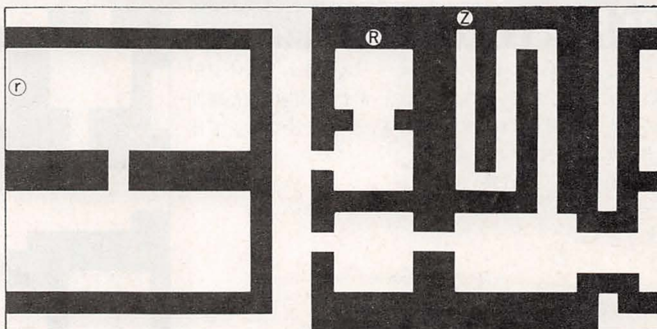
R(赤)→8　B(青)→11



⑲ EMPTY CISTERN

この部屋にはドアのないドア（変な表現だな）がある。ここに行くには，グリーン・スネークを３匹かわさなければならないんだ。ちなみに，グリーン・スネークは，ファイヤー・エレメント１発でやっつけられる。

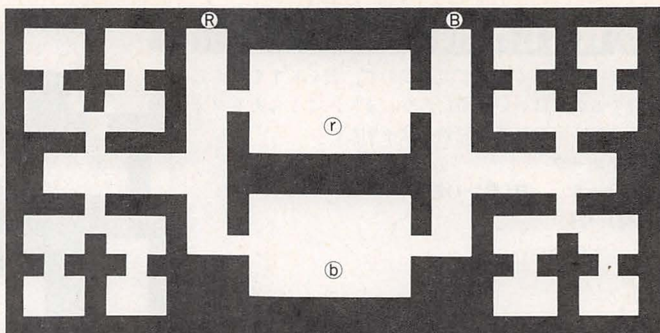
R(赤)→9
Z(最初から開いているドア)→27



⑳REST ROOM

ここではグリーン・ローパーが登場する。スパーク1発で倒せるけど，呪文がもったいないという人は，うまくローパーをかわして進もう（カギはローパーの下にあるゾ！）。

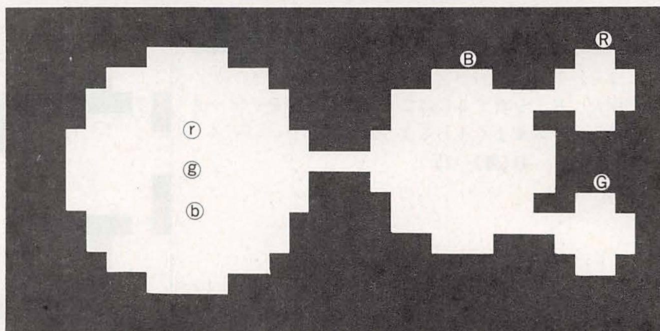
R(赤)→13　B(青)→28



㉑SMALL DOME

ブルー・ナイトとブラック・ナイトがでてくる部屋だ。とくにどうということのないところなので，素早くクリアしてしまったほうがいいだろう。呪文やＧＩＬの体力に余裕がある人は，全部やっつけてしまおう。

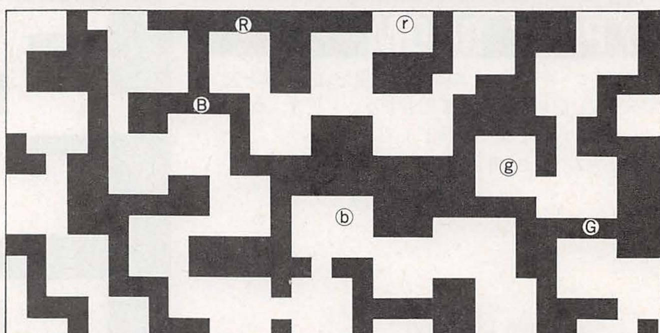
R(赤)→13　B(青)→31
G(緑)→22



㉒THE STAIRCASE

ブラック・バンパイヤとレッド・スライムがたくさんいるため，弱いＫＩとＧＩＬでは少しつらいかもしれない。ここをファイヤー・ボールのみ（当然スリープも使わない）でクリアすることができるようになれば中級者ってところかナ？

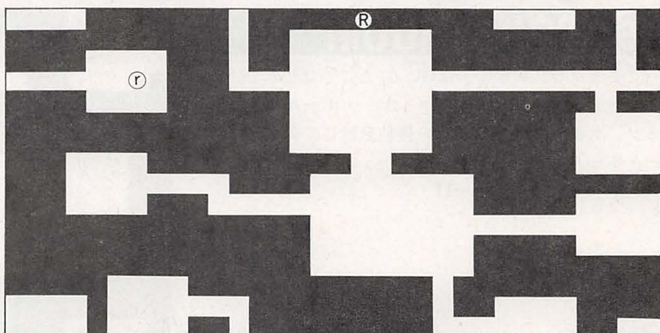
R(赤)→21　B(青)→23
G(緑)→46



㉓WATCH TOWER

ここは入ってきたドアしかないので，もどるしかないんだ。来るだけムダだから，なるべくこないようにしよう。

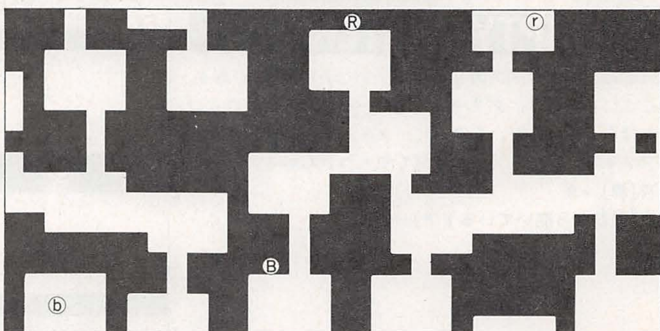
R(赤)→22



㉔PANTRY

ここはブルー・ナイトとブルー・スライムとメイジがいる。メイジをやっつけるには，メイジが出現した瞬間にプレスを使えばＯＫだ。他にも，プロテクションで体当たりするという方法もある。

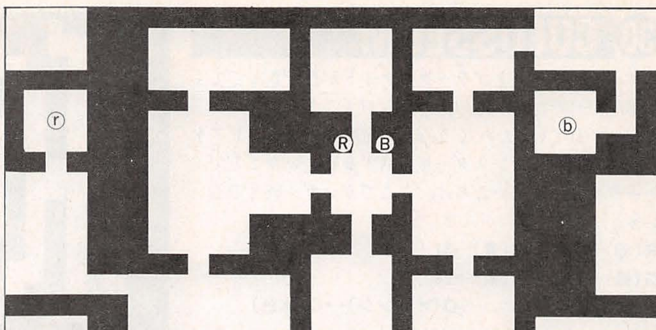
R(赤)→15　B(青)→29



㉕ADEPT'S ROOM

オレンジ・バットやブルー・アイ，ブラック・ナイトなどがいる部屋だ。弱いＫＩでは少しきついけど，少し強いＧＩＬをもっているなら，シールドの呪文をかけて敵を倒しまくり，経験値をかせぐのもいいだろう。

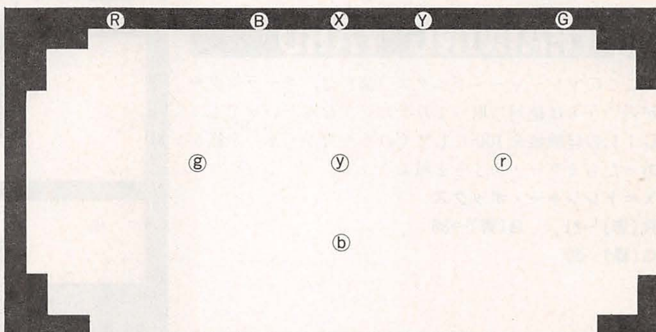
R(赤)→16　B(青)→32



㉖LARGE HALL

ここのトレジャー・ボックス（オレンジ）はビッグ・バンだ。呪文のビッグ・バンとちがってＫＩやＧＩＬが弱くならないけど，経験値がマイナスされるなんていうウワサもある。レポート待ってまーす。

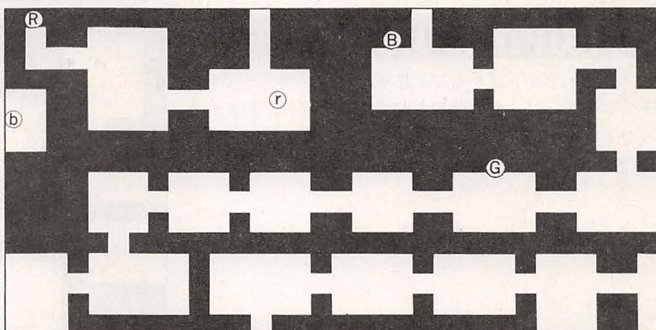
X＝トレジャー・ボックス
R(赤)→11　B(青)→17
G(緑)→29　Y(黄)→28



㉗WATER LINE

レッド・スライム，ブルー・スライム，グリーン・ウーズがいる部屋だ。レッド・スライムはファイヤー・ボールを56発，ブルーは34発も当てなければ倒せない。スリープで眠らせて通り抜けるか，プレスでつぶしてしまうのが楽だろう。

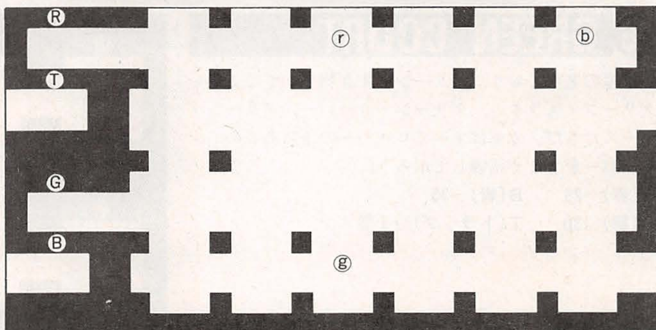
R(赤)→19　B(青)→30
G(緑)→×(126)



㉘PARTY ROOM

ブルー・ナイトやブラック・ナイトがたくさんいるので，弱いＧＩＬを成長させるにはいい場所だろう。ＧＩＬは，敵と戦う前にシールドの呪文をかけるのを忘れずに！

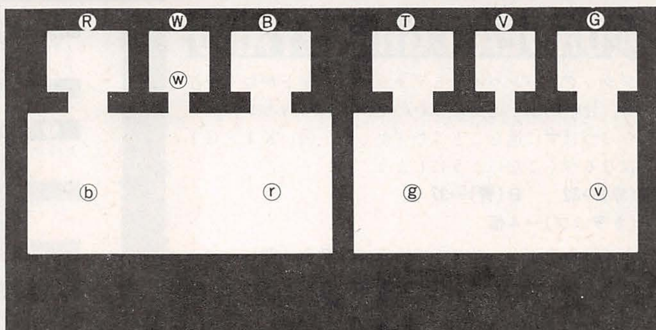
R(赤)→20　B(青)→30
G(緑)→26　T(トラップ)→１個



㉙DINING ROOM

ここではグリーン・ローパーとブルー・スネークがでてくる。ローパーはともかくスネークは強いので，ＧＩＬには戦わせず呪文でやっつけたほうがいいだろう。ちなみに，ローパーやスネークにはタイム・ストップの呪文は効果がないゾ！

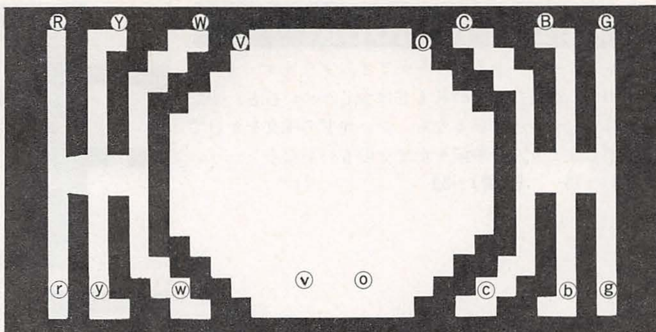
R(赤)→24　B(青)→26
G(緑)→33　T(トラップ)→１個
W(白)↔V(紫)



㉚ COLOSSEUM

ブルー・ナイトとブラック・ナイトがたくさんでてくる部屋だ。ただし，他の部屋とちがうことは，部屋が三つにわかれているため，くり返し敵と戦いやすい（ドアを通過するたびにモンスターが復活する）ということだ。キャラクターが弱いころは，ここでガシガシ戦うのもいいネ。

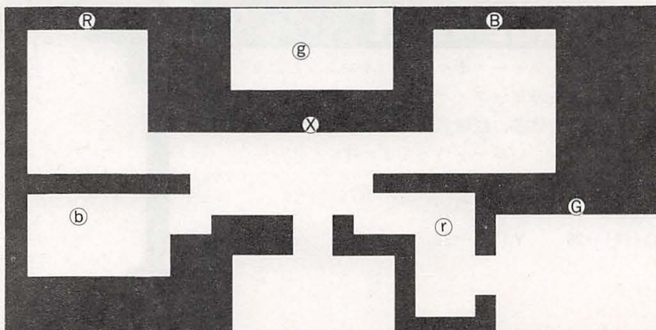
R(赤)→27　B(青)→31
G(緑)→33　Y(黄)→28
W(白)↔V(紫)　O(オレンジ)↔C(水色)



㉛ TRAINING YARD

ここのトレジャー・ボックス（紫）は，キャラクターが弱いうちは絶対に取っておきたい。なんといっても，ＧＩＬの経験値を100にしてくれるんだからネ。余裕があったらミラー・ナイトと戦おう。

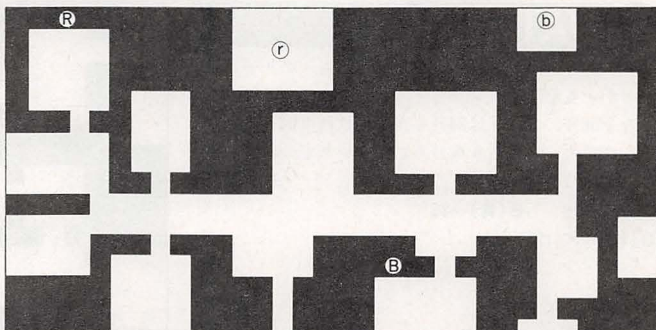
X＝トレジャー・ボックス
R(赤)→21　B(青)→36
G(緑)→30



㉜ PUPILS' ROOM

ブルー・ナイトばかりだと思ったら，ブルー・キャプテンが１匹いた。目の色がちがうだけなのに，強さがまったくちがうのだ。弱いＧＩＬでは勝てないゾ。

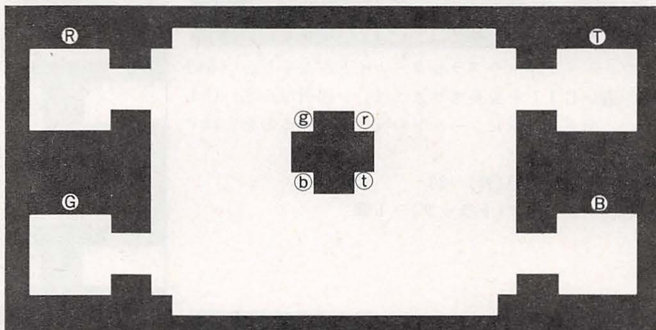
R(赤)→25　B(青)→34



㉝ GREEN COURT

部屋の名前どおり，グリーンの生き物しかでてこないグリーン・スライム，グリーン・ローパー，グリーン・ウーズたちだ。カギはすべてローパーの下にあるので，ローパーをうまく誘導して取ろう。

R(赤)→29　B(青)→35
G(緑)→30　T(トラップ)→１個

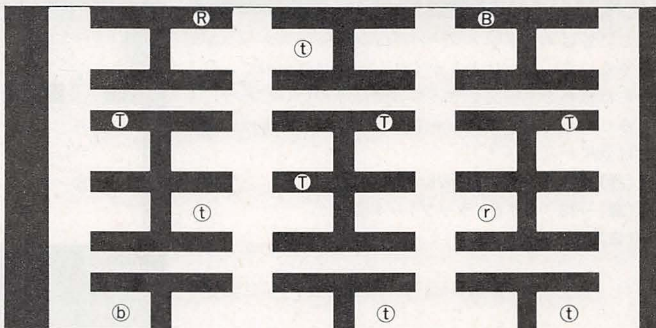


㉞ UNDEAD GRAVEYARD

ブラック・バンパイヤとブラック・バットがたくさんいる。比較的細い通路が多いので，これらのモンスターをやっつけずに進むことはむずかしい。弱いＫＩとＧＩＬはなるべくこないようにしよう。

R(赤)→32　B(青)→37
T(トラップ)→４個

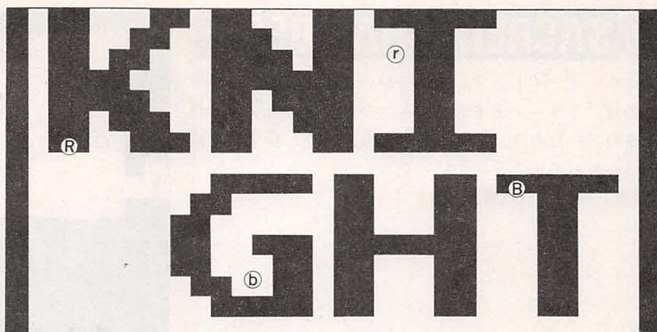
※とじ込みのルームリストのトラップ数を４個にして下さい。



㉟ KNIGHTS' CHAMBER

ブルー・ナイトやブラック・ナイト，ミラー・ナイト，リザード・マン，ハイパー・ナイトなどがいる。ＫＩやＧＩＬを育てるにはけっこういい場所だ。ここと「ＪＵＮＣＴＩＯＮ」を行ったり来たりして，ナイトをやっつけまくろう。

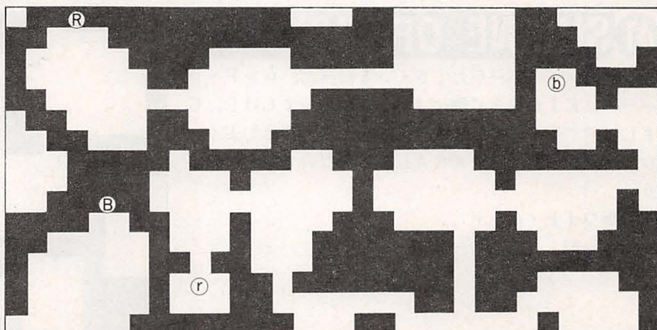
R(赤)→33　B(青)→37



㊱ INVIOLATE AREA

ブルー・キャプテンとミラー・ナイトだけしかない。シールドの呪文をかけてＧＩＬに戦わせ，ヒールでバイタリティを回復させてやるということをくり返せば，ＧＩＬだけでなくＫＩも成長するゾ！

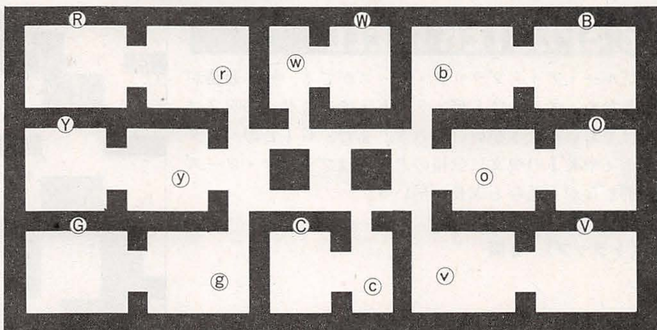
R(赤)→31　B(青)→37



㊲ JUNCTION

必ず通らなければならない部屋の一つだ。ここは各種のスライムがいるけど，スリープで眠らせてしまえば楽にクリアできるだろう。八つのドアのどこに入るかで，今後の展開が大きく変化する重要な部屋なんだ。

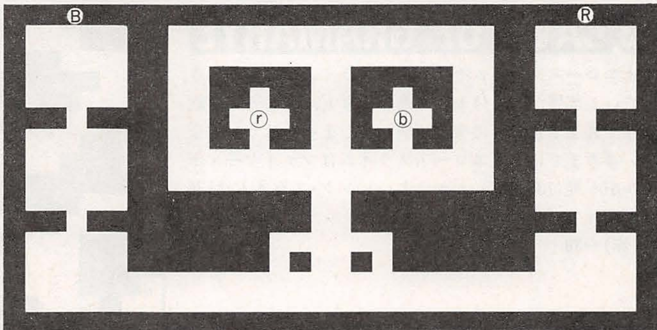
R(赤)→34　B(青)→36
G(緑)→40　Y(黄)→38
W(白)→35　V(紫)→42
O(オレンジ)→39　C(水色)→41



㊳ CHAPEL OF EVIL

ブルー・スネークがカギを守っているけど，ブルー・スネークを広い場所へ誘導してしまえば楽にカギが取れる。また，ドルイドやソーサラーの呪文には十分注意してほしい。ＰＯＩＳＯＮ状態のＧＩＬは，どんどんバイタリティが減っていってしまうゾ。アンチ・ドートをかけて解毒（げどく）してあげよう。

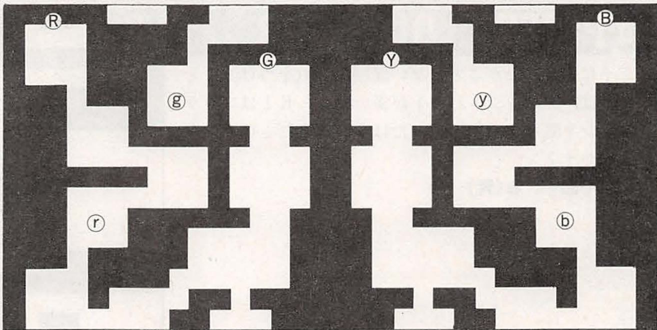
R(赤)→37　B(青)→43



㊴ TEMPLE OF CHAOS

狭い通路をブルー・アイとオレンジ・バットがふさいでいるため，戦わずしてクリアするのはむずかしい。バットはＧＩＬに戦わせないで，ＫＩのプロテクションでやっつけるのがいいだろう。

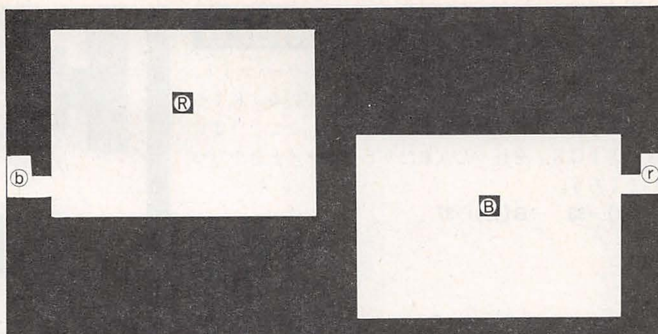
R(赤)→37　B(青)→44
G(緑)↔Y(黄)



㊵ SACRED CHAMBER

ミラー・ナイトとソーサラーがいる。ここで気をつけるのは，ミラー・ナイトよりもソーサラーの呪文（ＰＯＩＳＯＮ）だろう。スタートしたら，スグにＧＩＬを画面外へもっていこう。

R(赤)→37　B(青)→48

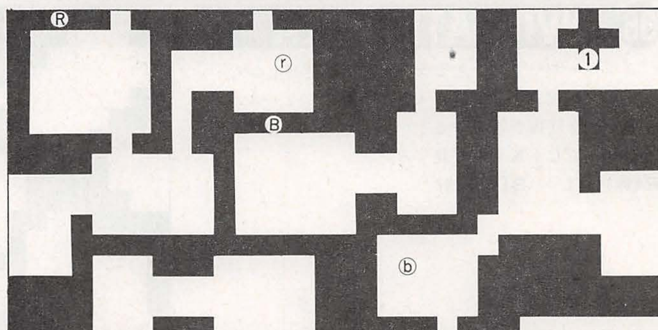


㊶ SHRINE OF EVIL

レッド・ローパーがたくさんいる部屋だ。レッド・ローパーはＫＩが呪文で倒せばＧＩＬは成長するけど，ＧＩＬが剣で倒すと退化することがあるので注意しよう。ウイザードの呪文はＰＡＲＡＬＹＺＥなので気をつけよう。

①＝ホワイト・ボード

R(赤)→37　B(青)→49

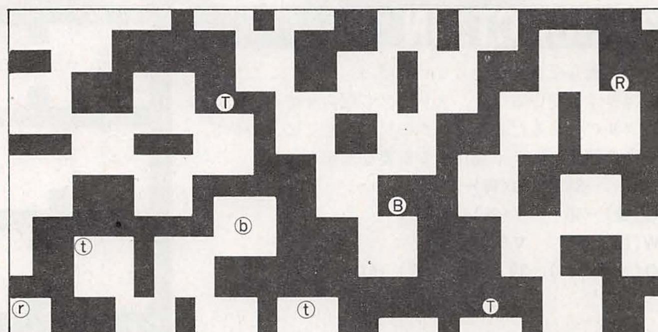


㊷ SPECTER CELL

ブルー・アイとブラック・ウーズがでる。狭い通路があるため，スリープとディテクト・モンスターの呪文はかけておいたほうがいいだろう。また，ＧＩＬのバイタリティやＫＩの呪文に余裕のある人はブラック・ウーズを倒しながら進むと成長が早いョ。

R(赤)→37　B(青)→50

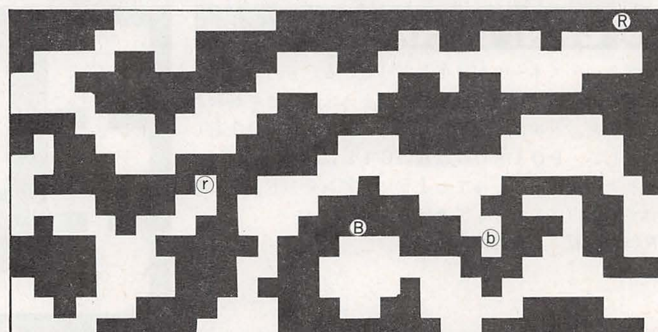
T(トラップ)→2個



㊸ CAVE OF GRAMARYE

イエロー・スライムやピンク・スライムが通路をふさいでいる部屋だ。よけながら進むよりも，スリープで眠らせてＡＴＴＡＣＫの呪文で倒してしまったほうが安全だ。参考までに，イエロー・スライムはファイヤー・ボール105発(106発だったかナ？)，ピンク・スライムは136発で倒せる。

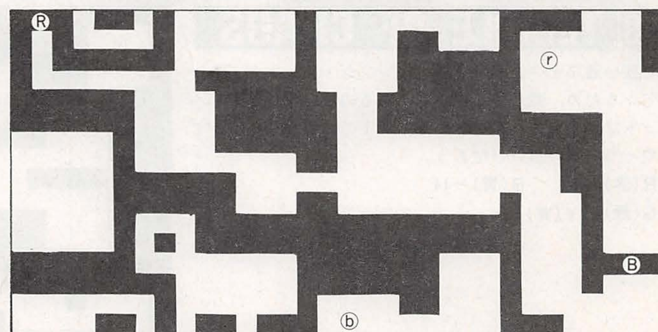
R(赤)→38　B(青)→47



㊹ PRIEST' QUARTER

とくにどうということのない部屋だ。気をつけることといえば，オレンジ・バットが多いため，ＫＩはプロテクションを張って進んでいったほうが安全だということぐらいかナ？

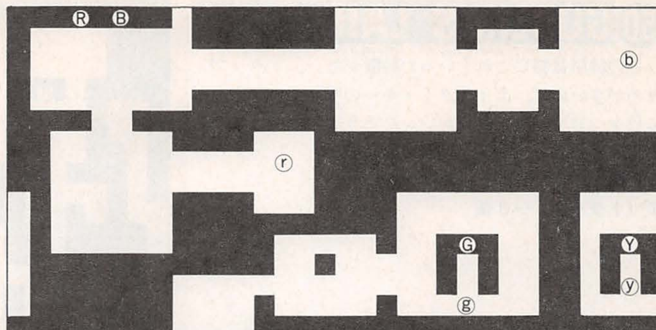
R(赤)→39　B(青)→45



㊺ CHANTRY

マジシャンの呪文に気をつければ簡単である。何匹かスネークがでてくるけれど，相手にしないほうがいいかもしれない。

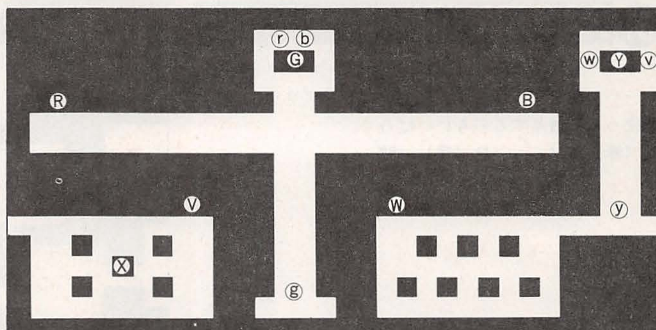
R(赤)→44　B(青)→46
G(緑)↔Y(黄)



㊻ HOLY OF HOLIES

ここのトレジャー・ボックスはKIの呪文を一定（ATTACKでいえばファイヤー・エクスプロージョンまで）にするものだ。壁のうしろにカギが二つ隠れているので忘れないようにしよう。

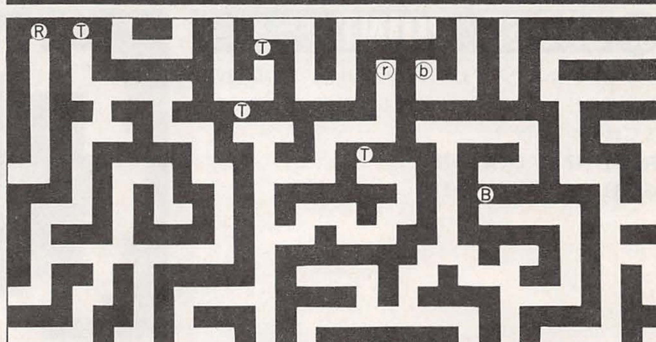
X＝トレジャー・ボックス
R（赤）→22　B（青）→45
G（緑）↔Y（黄）W（白）↔V（紫）



㊼ INTRICATE PATH

部屋は，迷路のように入り組んでいるので迷わないようにしよう。他に注意することはトラップ・ドアの数が多いことと，カギはウーズの下にあるということだ。

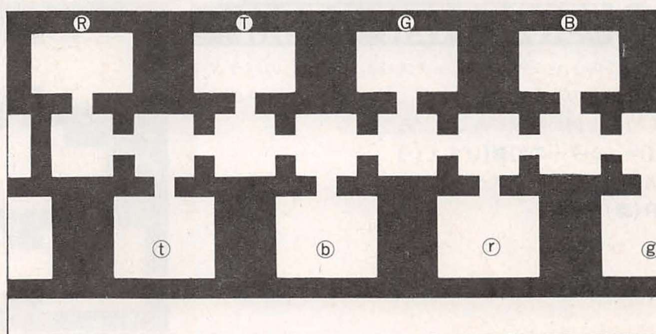
R（赤）→43　B（青）→52
T（トラップ）→4個



㊽ TRAP CEILING

ミラー・ナイトとゴールデン・ミラーが登場する。この部屋もGILが戦い，KIがそれをアシストするというパターンで進んでいこう。面倒くさい人はKIのプロテクションでナイトをやっつけていくというやりかたもあるゾ。

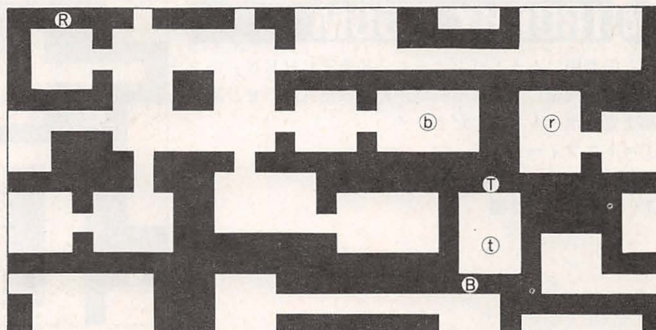
R（赤）→40　B（青）→55
G（緑）→54　T（トラップ）→1個



㊾ PRIVATE ALTER

ローパーがたくさんいるため，弱いKIとGILではクリアは不可能に近い。GILの退化を覚悟でヒート・ボディを使う方法が一番楽だろう。

R（赤）→41　B（青）→○64
T（トラップ）→1個



㊿GOBLIN'S LAIR

この部屋は特にこれといった特徴がない。トラップ・キーが多いので，ディテクト・キーの呪文をかけてカギに色をつけておいたほうがいいだろう。

R（赤）→42　B（青）→56
G（緑）→57　Y（黄）→53
T（トラップ）→3個

51 PASSWAY

ローパーばかりいる部屋だ。ヒート・ボディを使ってローパーをやっつけていくのもいいし，プロテクションを使って素通りするのもいいだろう。

R（赤）→14　B（青）→52

52 CROSS POINT

マップを作ってみてわかったんだけど，この部屋の通路は「KEI　Cross」と読める。さて，何のことかキミにはわかるかナ？

R(赤)→47　B(青)→78
G(緑)→59　Y(黄)→51

53 FORGOTTEN ROOM

ここのトレジャー・ボックス(緑)はGILのパラメータを最良の状態にするものだ。①にいるイシターの幻影(？)には何か意味があるのだろうか？

①＝イシターの幻影(げんえい)
X＝トレジャー・ボックス
R(赤)→50

54 TROPHY ROOM

この部屋にあるトロフィーも「KITCHEN」のフォークと同様に効果は不明だ。わかった人は，ぜひ編集部までレポートしてください！

①＝トロフィー
R(赤)→48　B(青)→60
T(トラップ)→2個

マイコンBASICマガジン・オリジナル・データシート① 1986年10月号

THE RETURN OF ISHTAR ルームリスト

	K I		
名前			
性別	MALE	FEMALE	

	G I L		
名前			
性別	MALE	FEMALE	

日付	K I のパスワード
月 日	

G I L のパスワード

No.	ルーム名 ＼ ドア・カラー	赤(R)	青(B)	緑(G)	黄(Y)	白(W)	紫(V)	橙(O)	水色(C)	パスワード
1	TOP OF THE TOWER	2	3	○4						
2	DRUAGA'S GRAVE	1	6	7	5					
3	OBSERVATORY	1	8	10	9					
4	TREASURE STORAGE	○11	×(1)							
5	BANQUET AREA	2	12							
6	JEWELY STORAGE	2	16	15						
7	EMPTY GALLERY	2	16	17						
8	FOOD STORAGE	3	18	9						
9	SHUNNED CAVERN	3	19	8	13					
10	LOCKED ROOM	3	トラップ	トラップ						
11	STORAGE CHAMBER	18	26	×(4)						
12	SLAVE PEN	5	14	15	トラップ					
13	SOLARIUM	9	21	20						
14	SECRET CHAMBER	12	51							
15	KITCHEN	6	12	24						
16	CHIEFTAIN'S ROOM	6	25	7						
17	PLAY ROOM	7	26							
18	SPOILS ROOM	8	11							
19	EMPTY CISTERN	9	最初から開いているドア→27							
20	REST ROOM	13	28							
21	SMALL DOME	13	31	22						
22	THE STAIRCASE	21	23	46						
23	WATCH TOWER	22								
24	PANTRY	15	29							
25	ADEPT'S ROOM	16	32							
26	LARGE HALL	11	17	29	28					
27	WATER LINE	19	30	×(126)						
28	PARTY ROOM	20	30	26	トラップ					
29	DINING ROOM	24	26	33	トラップ	←	→			
30	COLOSSEUM	27	31	33	28	←	→	←	→	
31	TRAINING YARD	21	36	30						
32	PUPILS' ROOM	25	34							

No.	ルーム名 ＼ ドア・カラー	赤(R)	青(B)	緑(G)	黄(Y)	白(W)	紫(V)	橙(O)	水色(C)	パスワード
33	GREEN COURT	29	35	30	トラップ					
34	UNDEAD GRAVEYARD	32	37	トラップ	トラップ					
35	KNIGHTS' CHAMBER	33	37							
36	INVIOLATE AREA	31	37							
37	JUNCTION	34	36	40	38	35	42	39	41	
38	CHAPEL OF EVIL	37	43							
39	TEMPLE OF CHAOS	37	44	←	→					
40	SACRED CHAMBER	37	48							
41	SHRINE OF EVIL	37	49							
42	SPECTER CELL	37	50	トラップ	トラップ					
43	CAVE OF GRAMARYE	38	47							
44	PRIEST' QUARTER	39	45							
45	CHANTRY	44	46	←	→					
46	HOLY OF HOLIES	22	45	←	→	←	→			
47	INTRICATE PATH	43	52	トラップ	トラップ	トラップ	トラップ			
48	TRAP CEILING	40	55	54	トラップ					
49	PRIVATE ALTER	41	○64	トラップ						
50	GOBLIN'S LAIR	42	56	57	53	トラップ	トラップ	トラップ		
51	PASSWAY	14	52							
52	CROSS POINT	47	78	59	51					
53	FORGOTTEN ROOM	50								
54	TROPHY ROOM	48	60	トラップ	トラップ					
55	UPWARD PASSWAY	48	64							
56	THIEF'S HIDEOUT	50	64	←	→					
57	TRAP DOOR ROOM									
58	ALCHEMIST'S ROOM	57	79	63	トラップ					
59	BOUDOIR	52	65	トラップ	トラップ					
60	MUSEUM	54	66	トラップ	トラップ	トラップ	トラップ			
61	LIBRARY	66	×(64)	トラップ	トラップ					
62	MAZY QUARTER	63	×(64)							
63	DORMITORY	58	68	62						
64	QUOX'S LABYRINTH	55	○62	56	○61	77	×(49)	トラップ	トラップ	

マイコンBASICマガジン・オリジナル・データシート①1986年10月号

THE RETURN OF ISHTAR ルームリスト

注：○は一方通行ドア
×はカギなし。( )内は来たルームを示す
↔は同ルーム内の移動

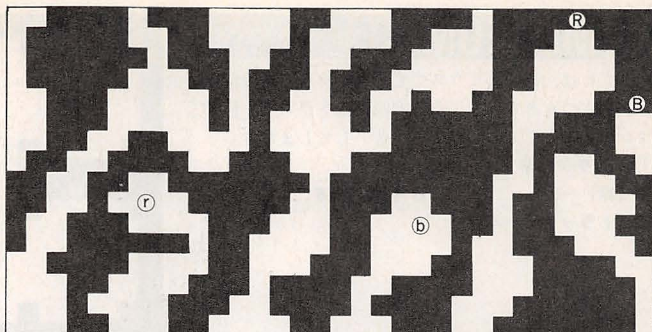
No.	ルーム名 ＼ ドア・カラー	赤(R)	青(B)	緑(G)	黄(Y)	白(W)	紫(V)	橙(O)	水色(C)	パスワード
65	LOUNGE	59	69							
66	AUDIENCE HALL	60	61	70	69	↔	↔	↔	↔	
67	COMMON HALL	70	71							
68	FIRE ESCAPE	63	72							
69	QUEEN'S ROOM	65	66	73	トラップ	トラップ	トラップ			
70	ATTENDANTS' ROOM	66	75	67						
71	CLOSET CHAMBER	67	74	72	×(77)	トラップ	トラップ	トラップ		
72	SERVANTS' HALL	68	71	76						
73	ANTECHAMBER	69	75	トラップ	トラップ	トラップ	トラップ	トラップ	トラップ	
74	THRONE ROOM	71	75	76	トラップ	トラップ	トラップ			
75	KING'S ROOM	70	74	73						
76	RED COURT	72	74	80						
77	DRAGON'S LAIR	64	○71							
78	BOULDER PASSAGE	52	88							
79	ADMINISTRATION	58	82	○89						
80	SECRET CORRIDOR	76	81							
81	FORBIDOEN HALL	80								
82	LABORATORY	79	83							
83	ARMORY	82	84	87						
84	WEAPON STORAGE	83	87	×(85)	トラップ	トラップ				
85	ARMOR STRAGE	○84	×(86)							
86	SHIELD STORAGE	○85 ×(87)								
87	HELM STORAGE	83	○86	84						
88	CURSED ROOM	78	90							
89	DEAD END	×(79)								
90	REMAINS	88	92	トラップ	トラップ	トラップ	トラップ	トラップ	トラップ	
91	CALVARY PRISON	93	×(89)							
92	ARCADE PASSWAY	90	94							
93	MAZE PASSAGE	91	95							
94	CONDEMNED WARD	92	98							
95	ARCHED HALLWAY	93	101							
96	ANCIENT RUIN	97								

No.	ルーム名 ＼ ドア・カラー	赤(R)	青(B)	緑(G)	黄(Y)	白(W)	紫(V)	橙(O)	水色(C)	パスワード
97	COMMON CHAMBER	96	99	98	100	101	トラップ	トラップ		
98	VANGUARD ROOM	94	102	97						
99	COMMAND POST	97	103	トラップ	トラップ	↔	↔			
100	GUARD ROOM	97	104	105						
101	HARNESS STORAGE	95	106	97	↔	↔				
102	JAILER CHAMBER	98	107	109	108					
103	BARRACKS	99	108	トラップ						
104	CHIEF'S QUARTER	100	115							
105	BLUE COURT	100	106	116						
106	HALL OF WARRIORS	101	117	105	⇄	⇄	⇄			
107	CRYPT	102								
108	BARREL VAULT	102	103							
109	TORTURE CHAMBER	102	110							
110	MAZE VESTIBULE	109	111	113	112	114	トラップ			
111	FIRST CELL	最初から開いているドア→左から順に110, 112, 113, 114								
112	SECOND CELL	〃 →左から順に110, 111, 113, 114								
113	THIRD CELL	〃 →左から順に110, 111, 112, 114								
114	FOURTH CELL	〃 →左から順に110, 111, 112, 113								
115	STORE ROOM	104	116							
116	EXERCISE FIELD	105	117	115						
117	GUEST CHAMBER	106	118	116	121	トラップ				
118	LEADER'S ROOM	117	120	119						
119	STABLE	118	120							
120	CHARIOT HANGER	118	119	121						
121	COMMON ROOM									
122	WAITING ROOM	121	123							
123	PORTCULLIS	122	127							
124	UNDER THE MOAT	113	125							
125	SECRET STAIRCASE	124	126							
126	WATER DUCT	125	○27							
127	ENTRANT HALL	123	128							
128	MAIN GATE	×(127)								

⑤⑤UPWARD PASSWAY

この部屋もローパーが何匹かいる。ここで注意するのはドアとカギが，かなりはなれているのでイヤでも時間がかかってしまうということだ。残りタイムをいつも見ながらプレイしよう。

R(赤)→48　B(青)→64



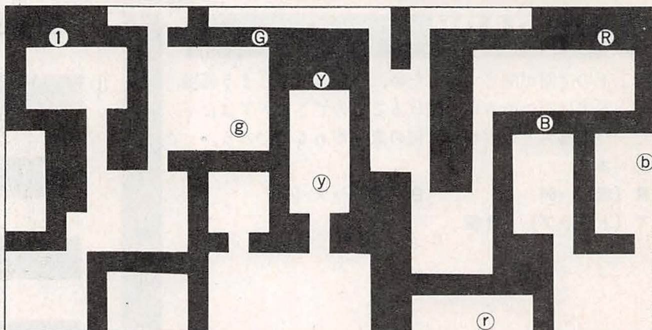
⑤⑥THIEF'S HIDEOUT

ここはダーク・イエロー・スライムとブルー・アイがでてくる部屋だ。ダーク・イエロー・スライムはスリープで動きを止めてしまえば安全だけど，できることならやっつけてしまいたいものだ。ファイヤー・ボールなら168発で倒せる。

①＝ぬけ穴

R(赤)→50　B(青)→64

G(緑)↔Y(黄)

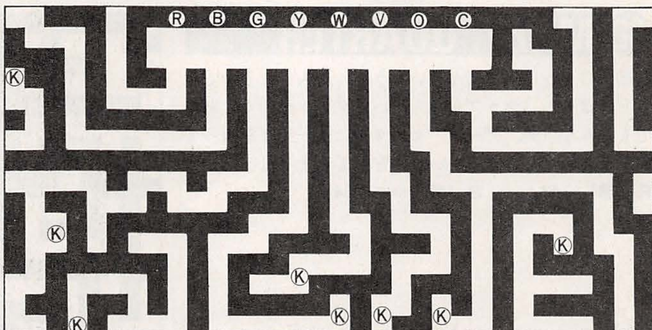


⑤⑦TRAP DOOR ROOM

この部屋はトラップ・ドアやトラップ・キーの位置が毎回変化するので非常にやっかいだ。しかも，同じドアに入ったからといって行き先も同じとは限らない。イシター最大の謎(?)といわれる，このトリックを見破った人は編集部へレポートしてネ！

注：Kはキーの位置

ドアの色はトラップではない場合の色



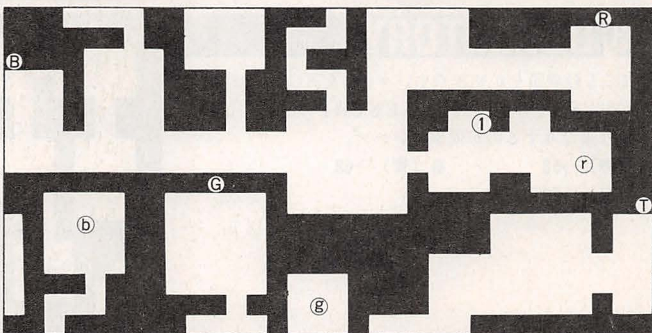
⑤⑧ALCHEMIST'S ROOM

この部屋には黒い薬が置かれている。ＧＩＬに取らせるとＰＯＩＳＯＮ＆ＰＡＲＡＬＩＺＥになってしまう。これに似たワナが他の部屋にもあるョ。

①＝薬

R(赤)→57　B(青)→79

G(緑)→63　T(トラップ)→1個

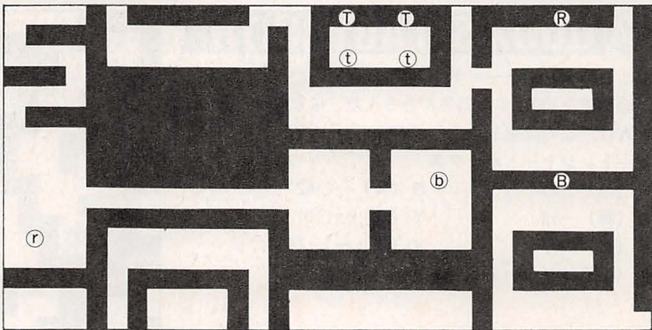


⑤⑨BOUDOIR

ブルー・アイやミラー・ナイト，ゴールデン・ミラーがたくさんいるところだ。ＧＩＬに戦わせて経験値をかせぎやすいところだ。

R(赤)→52　B(青)→65

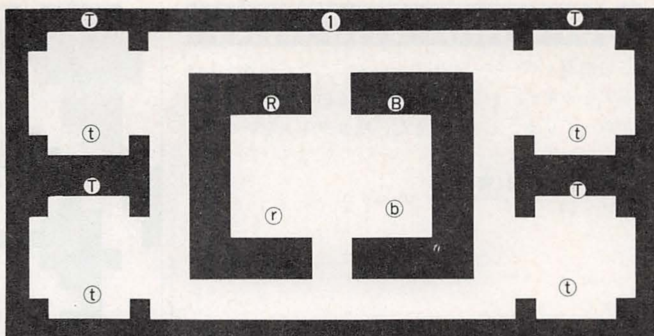
T(トラップ)→2個



⑥⓪ MUSEUM

ここには，あのゼビウスでてでてきたテラジの絵がある。ドアは六つもあるけど，その内四つはトラップ・ドアだ。マジシャンもでるので素早くクリアしてしまおう。

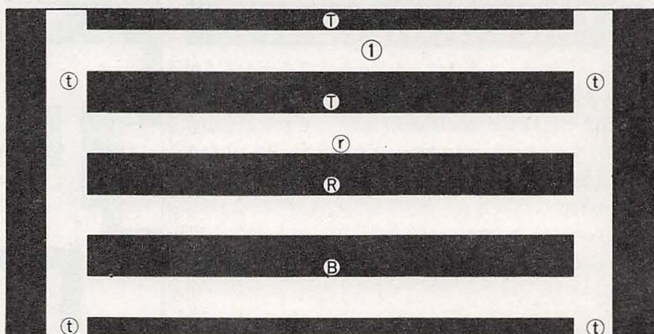
①＝テラジの絵
R（赤）→54　　B（青）→66
T（トラップ）→4個



⑥① LIBRARY

上下の空間が閉じているため，つい迷ってしまう部屋だ。ドアは四つあるけど開けることのできるドアはたった一つ。落ちている本には何の意味があるのだろう。

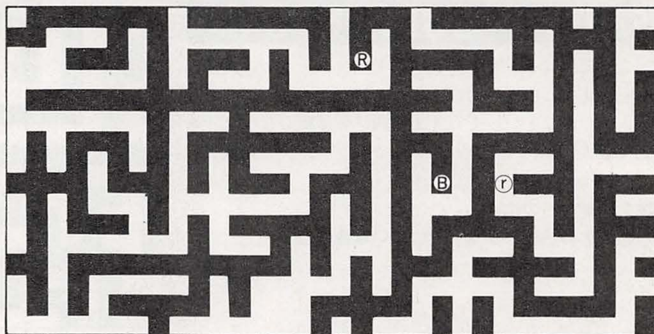
①＝本
R（赤）→66　　B（青）→×（64）
T（トラップ）→2個



⑥② MAZY QUARTER

迷路のように入り組んでいるうえに，入ることのできるドアは一つ。マップを知らないとタイムがいくらあっても足りないゾ。ゲーム・センターにベーマガを持っていってプレイしよう（ついでに宣伝もしよう）。

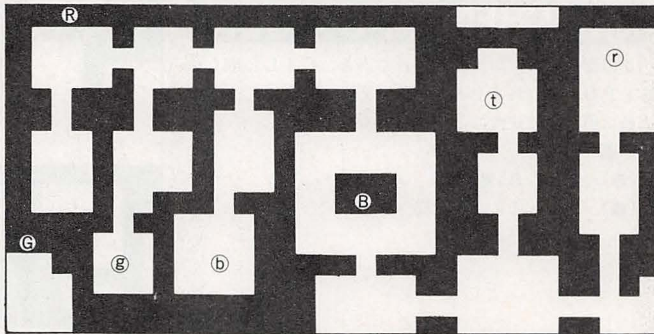
R（赤）→63　　B（青）→×（64）



⑥③ DORMITORY

ここも経験値をかせぎやすいルームだ（GILの経験値が400以下のとき）。FIRE　ESCAPEと，ここを行ったり来たりするのが効率がいいゾ。

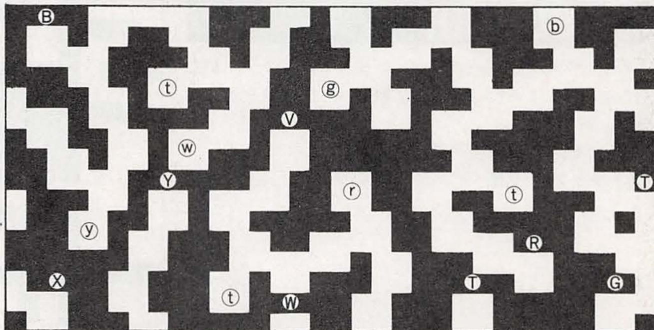
R（赤）→58　　B（青）→68
G（緑）→62



⑥④ QUOX'S LABYRINTH

ここのトレジャー・ボックス（水色）はナントGILの経験値を400にする効果があるんだ。GILやKIが弱い人は，この部屋をめざして進んでいくのがベストだ。

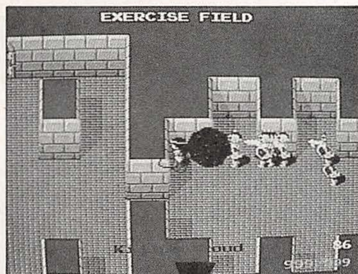
X＝トレジャー・ボックス
R（赤）→55　　B（青）→○62
G（緑）→56　　Y（黄）→○61
W（白）→77　　V（紫）→×（49）
T（トラップ）→2個

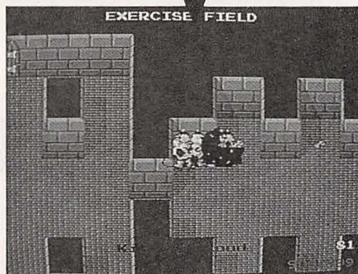


超スーパー・キャラクターを作るために!!あふたあけあ

116 EXERCISE FIELDでKIにソードバリアをかけ，壁沿いに歩いてシルバー・ハイパーを集め，キラー・クラウドを一発撃って立ち止まっていると，すべてのシルバー・ハイパーを倒せる。

その後デュオ・ディメンジョンを使用して，同じ方法をくり返せば，短時間で，しかもかなり効率よく成長させることができる。短時間のため，お店にも迷惑がかからなし，効率もいいので，響&手塚のおススメのKI成長法です。





イシターを極めた人に…

最強キャラクターも作ったし，謎も解明してしまった。読者の中には，そういう人もいるんじゃないかナ？ そこで，ベーマガから読者への提案だ。「NEWゲームからスタートして，何コインで最終面をクリアできるか？」

当然のことながら，KIもGILもルーム・パスワードでさえ，白紙の状態からスタートしなければならない。今まで使ったお金を考えると「もう，あんなにお金を使うのはイヤだ」なんて考える人がいるかもしれない。でも，今月のベーマガには「各ルームのつながり」や「ルーム・マップ」，「マジック・ポイントの消費についての資料」などを載せておいたので，それほどお金を使わなくてもゲームを終えることができるはずだ。ズバリ書いてしまうと，2コインはむずかしいけど，3コインは可能だ。

これを達成するには，各ルームのドアやカギの位置，各ルームの効率良いまわりかた，KIとGILのじょうずな成長のさせかたなどを研究しなければならない。

敵をなるべく多く倒しながら，なるべく多くのルームをまわり，なるべく先のルームへ進むということを頭において，自分なりのルートを確立しよう。

例としてルートを一つ載せておくので，キミなりの改造を加えて，活用してみてくれ。

★他にも，トレジャー・ボックスをじょうずに使う方法もある。

1 TOP OF THE TOWER
2 OBSERVATORY
3 SHUNNED CAVERN
4 SOLARIUM
5 SMALL DOME
6 THE STAIRCASE
7 HOLY OF HOLIES

の順で進んで，トレジャー・ボックスを取れば，KIの呪文をいきなり増やす（ATTACKはFire Explosionまで使えるようになる）こともできる。

ポイントは，最初のKIの呪文（数字に変換すると6ポイント）をいかに効果的に使えるか？ ということだろう。

最後になってしまったけど，ENTRANT HALLの簡単なクリアの方法を教えてあげよう。ENTRANT HALLは，アキンド・ナイトをすべて倒すとカギを取った音が聞こえて，GILのみがドアを開けることができるようになるんだが，実はもう一つクリアの方法がある。それは「Duo Dimension」の呪文を使うと，ナゼかカギを取った音が聞こえて，GILがドアを開けられるようになってしまうのだ（どうやらバグらしい）。これなら弱いKIでもクリアできるネ！

それじゃ，ガンバッてください！！

P.S.独自のルートや新しいことを発見した人は，必ずお手紙ください！待ってまーす！

ザ・リターン・オブ・イシター・クイズの解答だー!!

先月号のザ・リターン・オブ・イシター・クイズの解答を発表するゾ。先月号（9月

●ベーマがおすすめルートその1

1	TOP OF THE TOWER	20	GOBLIN'S LAIR
2	OBSERVATORY	21	THIEF'S HIDEOUT
3	FOOD STORAGE	22	QUOX'S LABYRINTH
4	SHUNNED CAVERN	23	MAZY QUARTER
5	SOLARIUM	24	DORMITORY
6	REST ROOM	25	ALCHEMIST'S ROOM
7	PARTY ROOM	26	ADMINISTRATION
8	LARGE HALL	27	DEAD END
9	PLAY ROOM	28	CALVARY PRISON
10	EMPTY GALLERY	29	MAZE PASSAGE
11	CHIEFTAIN'S ROOM	30	ARCHED HALLWAY
12	JEWELY STORAGE	31	HARNESS STORAGE
13	KITCHEN	32	HALL OF WARRIORS
14	PANTRY	33	GUEST CHAMBER
15	DINING ROOM	34	COMMON ROOM
16	GREEN COURT	35	WAITING ROOM
17	KNIGHTS' CHAMBER	36	PORTCULLIS
18	JUNCTION	37	ENTRANT HALL
19	SPECTER CELL	38	MAIN GATE

号）の256ページを開いて，写真を見比べながら読んでいくと，一層楽しいョ！

❶SHRINE OF EVIL
このホワイト・ボードに絵や文字などを浮かびあがらせることのできた人は，レポートくださいな，お願い!!

❷KITCHEN
フォークと言えばやっぱり台所（KITCHEN）だネ。フォークはGILのみが取れるけど，効果は今だに不明（効果なしかも？）。

❸HELM STORAGE
このかぶとはGILでもKIでも取れないみたい。えっ，大きい顔のKIには，このHELMETはかぶれないって……。

❹UNDER THE MOAT
このカギの取りかたは不明。だれか知っていたら教えてちょーだい。

❺ARMOR STORAGE
このアーマーも点滅していて取れない。一般に，点滅しているものは取れないようだ。

❻TORTURE CHAMBER
これは囚人(しゅうじん)がつながる手かせ，足かせとムチみたい(ムフフフ…)。ルームネームも〝拷問(ごうもん)部屋〟と過激。

❼ALCHEMIST'S ROOM
これをGILが飲むと，POISON&PARALYZEになっちゃうんだ！

❽OBSERVATORY
このドアの行き先は〝LOCKED ROOM〟。このルームは行き止まり，ハマッてしまうのだ。

❾VANGUARD ROOM
カベにハマッているのは，ブラウンではなくブラック・リザードでした。ゴメンナサイ。コイツはときどきカベからでてくることがあるョ。

❿SHIELD STORAGE
このルームのドアは，入るときのルームとでるときのルームがちがう不思議なドアだ。ちなみに，このシールドも取れません。

⓫KNIGHTS' CHAMBER
ふだんは，この隠れキャラ見ることができないけど，ある呪文を使うと見ることができるゾ!! ガンバレ!!

⓬TROPHY ROOM
トロフィーはGILが取れるけど，効果は不明!! 何か謎がありそうな気がするんだけど…。

⓭THIEF'S HIDEOUT
〝泥棒(どろぼう)の隠れ家〟にある秘密の抜け穴。でもKIもGILも穴が小さすぎて入れないみたい。

⓮FORGOTTEN ROOM
スミマセーン。本当はイシターの幻影(げんえい）と宝箱の写真が載るはずだったのに…。宝箱の効果は「RECOVER−CureⅣ」だョ。わかる？

⓯LIBRARY
GILは取れてもKIは取れない。効果は不明。

⓰STABLE
〝馬小屋〟にポツンとあるはしご。でも，ディテクト・マジック・ラダーを使うのはこのルームじゃないゼ!!

⓱WEAPON STORAGE
こいつも取れないアイテム。GILにはエクスカリバーがあるし，KIにはブルー・クリスタル・ロッド。ホワイト・ソードなんていらないよー！

⓲MUSEUM
〝テラジ〟はドルアーガの世界でも有名みたい。美術館なのに絵が1枚だけなの！ツマラナイなー。

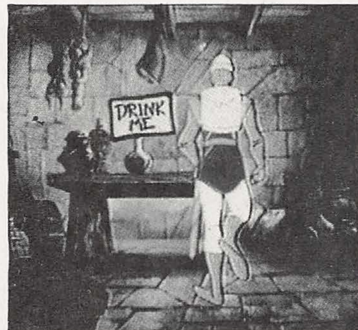
⓳FORBIDDEN HALL
〝禁じられた間〟のナゾは，秘密の落とし穴だった。ファインド・シークレット・パッセージを使わなくても，落とし穴の場所へ行けば，A CHUTE!!

⓴DEAD END
ENDさんの背中をブルー・クリスタル・ロッドでたたけば，ホラ，「THANK YOU!!」(9月号の表紙にはENDさんが隠れているよ！捜してみよう！)

㉑DRUAGA'S GRAVE
なぜかこの絵のドルアーガは，レッド・クリスタル・ロッドを持っている。グリーン・クリスタル・ロッドはどこへ行ったのかな？

㉒FIRE ESCAPE
この非常口，カギ穴までちゃんとついているのに開かないのかな。開けることができた人がいたら，お手紙待ってまーす。

㉓LABORATORY
昔からのベーマガの読者は85年1月号の195ページ「ドラゴンズレア」(レーザー・ビデオゲーム）の写真をよーく見てみよう。そう，このアイテムはドラゴンズレアのパロディーなんだ。



㉔DRAGON'S LAIR
カギはクオックスの頭の下。Sleepの呪文を使えば，KIはクオックスのどこに触れてもやられなくなるョ。

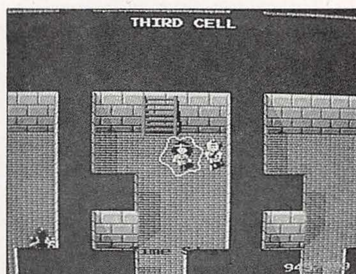
★ ★

ルーム・アイテム番外編

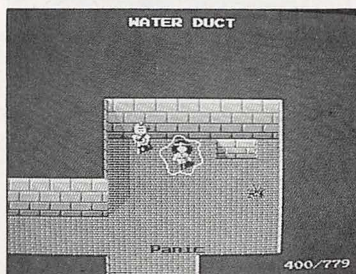
●HARNESS STORAGE
左上側のカベに何か得体の知れないものがある。ウニョウニョ上下に動いていて不気味だ!!



●THIRD CELL
これが，ディテクト・マジック・ラダーを使用したときに見えるはしごだ。KIとGILがいっしょっに登らないとダメだよー。はしごは見えなくても登れるョ。



●WATER DUCT
ここにも㊙のぬけ穴があるんだゾー。行き先は…自分で調べること。ランド・アーチンには気をつけよう！



あとがき

ひゃ ─ ，つかれた。マジメな話だけど，ここ1か月毎日イシターばっかりプレイしてたもんな ─ 。響さんはマッピングを手伝わないで大阪に逃げちゃうし……。

さて，来月も「史上最強のイシター特集」は続くゾ！ 予定としては「ルーム65～127のマップ」を中心として，㊙テクやモンスター別の呪文効果表などなど盛りだくさん。期待していてほしい！

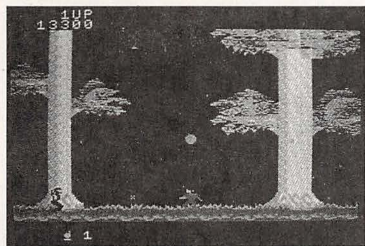
ベーマガ編集部では，このコーナーに関するお便り，感想，情報を募集しています。あて先は「ベーマガ編集部 史上最強のイシター係」まで。まってるよ!!

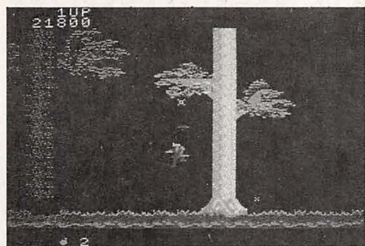
★「ザ・リターン・オブ・イシター・クイズ」に多数応募いただきありがとうございました。正解者多数のため，抽選により**松野智彦君**(東京都町田市)，**加藤博之君**(愛知県東海市)ほか8名が選ばれました。おめでとうございます。

©タイトー
ニデコム
for MSX
(16K以上)ROM　価格：4,900円
written by　くりひろし

影の伝説

天が呼ぶ，地が呼ぶ，人が呼ぶ。霧姫を救えと影を呼ぶ…ゲームセンターで，ファミコンで，そして今，MSXで三たび「影の伝説」の登場です。


▲ゲームは森のシーンからスタートだ。〝影〟の頭上にある白いのが水晶玉だ


▲〝影〟のすぐ上の小さいのが巻き物だ！ 取れば必殺の忍術が使えるぞ

霧姫を救いだせ！

ゲームの展開はオリジナルと同じ。伊賀の里の忍者〝影〟(サングラスはかけていないので，念のため)は，赤忍，青忍，妖珠坊(ようじゅぼう)などの妨害を，二刀流の刀と手裏剣(しゅりけん)ではらいのけ，魔界より霧姫を救いださねばなりません。

深い森，水脈流れるぬけ穴，そびえたつ城壁，魔性の巣窟(そうくつ)である魔城の4シーンで1章(1パターン)となります。そして，2人組の双幻坊(そうげんぼう)のまちかまえる青葉の章，二刀流の霧雪之介(きりゆきのすけ)の紅葉の章，最後の敵，魔界の国の首領である雪草妖四郎(ゆきぐさようしろう)の雪の章をクリアすれば晴れて霧姫は自由の身です。

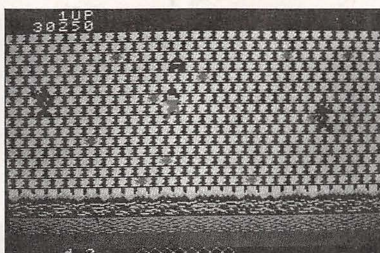
ナゾのキャラクターがぞくぞく登場

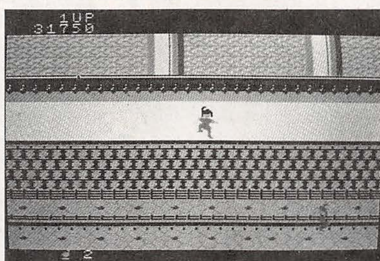
影はときおり宙に現れる，秘密の力がかくされている水晶玉を取ることで，赤→緑→黄(なぜか裸になったように見えてしまう)とパワーアップすることができます。パワーアップした分だけミスをしても，影はパワーダウンするだけなのです。

また，巻き物を取ると(小さくて見づらいので注意！)必殺の忍術が使えます！ 画面が光り，現れる敵がかたっぱしから倒れていきます。何が何でも絶対に取ろう！

さらに，たまに画面内をヒポヒポと歩いてくる，忍者じゃじゃ丸くんの親せきのようなキャラクター(点丸，術丸，増丸)を取ると，その名のとおり(10,000点プラス，いろんな術が使える，プレイヤーが1人増える)の効果があるのです。

とくに阿修羅(あしゅら)の術(8方向手裏剣)は最高です。バシバシと連射してやれば，たいていの敵は倒せます(しかし，妖珠坊などの上忍はけっこう手裏剣をはねかえしてしまうんですよねー)。分身の術は…あまり役に立ちません(最初はバグかと思ってしまった)。とはいえ，敵にやられにくくなるので一応おトクな術です。

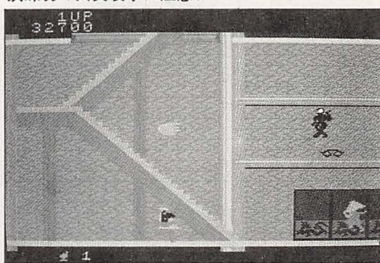

▲ここは抜け穴のシーン。敵を10人倒すと突破できる。ムム，〝影〟の頭上に!?

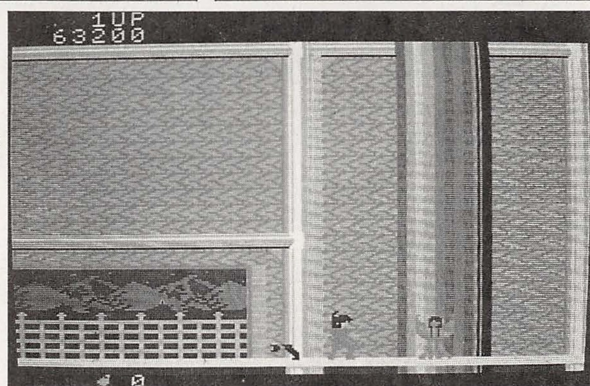

▲城壁のシーンはここまで登ってこれればクリアだ。ひたすらジャンプ！

おわりに

キャラクターの動きは，画面のスクロールがガタついて，キャラクターがチラつくのを気にしなければ，けっこう良い動きで操作性も良好です。バック・グラウンドのグラフィックは，けっこう細かく仕あがっています。

バシバシ跳びまわっての空中戦が快感の「影の伝説」です。いざ，霧姫の救出に…〝ゆけぇ〜い！〟。

▼城内では各階の端にある階段で上へ進む。強敵・妖珠坊の火炎攻撃に注意！



▶やった！ ようやく〝影〟はいとしのつぐ美…もとい，霧姫のもとへ！

カモン!ピコ

by ポニー　for MSX
価格 4,900円
written by 断空我

COME ON! PICOT

おはなし

大戦の混乱の中で，生き別れたガール・フレンドのマリィを捜しに，遺伝子銀行（ジーンバンク）のビルへのりこんで行く。めざすは最上階（10階）の染色体中央管理室〔クロモゾン・センター(C.C)〕だ。

おそいかかるバイオ・モンスターや警備ロボットに対してはまったく無力だが，君はすばしこいし，もって生まれた知力がある。パワフルだが知恵の足りないピコをあやつり，バイオ・モンスターや警備ロボットをやっつけ，セキュリティー・システムをかいくぐってIDカードの断片を集めよう。IDカードが完成しないと10階のクロモゾン・センターには入れないのだ。

C.C，そこにマリィはいるのだろうか？C.Cの中のどこかに，遺伝子変異活性酵素（こうそ）という白い液体がある。それを手に入れることでこのゲームは終末を迎えるのだ。

このたびポニーから発売されたMSX用「カモン！ピコ」は，アクション＋パズル＋パートナーという新しいタイプのゲームです。最近のアクション・ゲームというと，やたらハデなものが多い中でこの「カモン！ピコ」は地味ながら，味わいのあるすぐれソフトと言えましょう。

ボクの名前は〝ジャン〟

ボクにはナゼかあいぼうがいて〝ピコ〟って言うんだ。こいつはなぜか後を追いかけてくるんだ。グニョ，グニョしてて，ズータイのでかい，気持ち悪いヤツで，おまけにパープリンなんだ。でもすごく力もちで，敵をやっつけてくれるんだ。

マリィを捜しにジーンバンクに入ったはいいけど，10階建ての円筒形になっているビルで，けっこう大きいんだ。各階は16室の部屋からなり，横につながっている。そして両端はジャンクションにつながっているんだ（ジャンクションは，上や下の階へ行くための場所だよ）。

10階（最上階）のクロモゾン・センターに入るには，完成したIDカードが必要なんだ。だから，IDカードの断片を捜しださなくっちゃいけないんだ。でも大戦のためビルの内部は狂っていて，バイオ・モンスターや警備ロボットがおそってくるし，セキュリティ・システムも生きているから命がけだね。

ボクは，カーソル・キーまたはジョイスティックの操作で左右に動くし，ジャンプもする。スペース・キーかボタンでピコを呼ぶことができる。このことをピココールって言うんだ。

ピココールするとピコはボクのそばにこようと努力するんだ。結構かわいいやつだね。ピコを動かすには，押してやればいいんだ。そしてピコを敵にぶっつけてやっつける。でもピコだって無敵じゃない。パワーが減っちゃうから，注意が必要だね。

ピコのパワーは4段階にわかれていて，そのときのパワーによってピコの色が変わ

アイテムと作用

●IDカードの断片
このIDカードの断片を集めてIDカードを完成させなければ，最上階にあるクロモゾン・センターに入ることができない。IDカードの断片は八つあり，各フロアに散らばっているから，まめに回らないと見つからない。

●白い液体(遺伝子変異活性酵素)
これもIDカードの断片と同様に重要なアイテム。たとえクロモゾン・センターに入ることができても，このアイテムがなければなんの意味もない。IDカードの断片とこのアイテムで合計九つになることから，何階にあるか見当がつきそうだ。

●ヒーロージェリー
ジャンの体力がフルパワーになる。ぜひほしいアイテムだ。どこにあるかチェックしておきたい。またジャンの体力が80%以上のときに飲むと1アップする。

●ピコジェリー
ピコの体力が1レベルアップする。ピコが弱っているときに，ぜひ使いたいアイテム。



●プラチナ・ペレット
スコアが100点アップする。あまり無理をして取ってもしょがない。



●合体ジェリー
このアイテムでジャンとピコが合体する。ピコの中にジャンが入ったみたいになり，自由に操作できる。さらにスペース・キーで垂直上昇もでき，無敵になるため行けないところがなくなる。



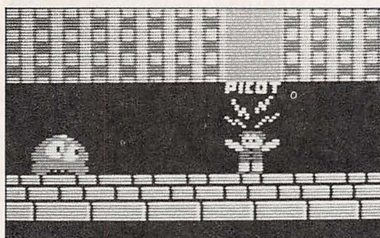
●マグネティック・シールド
ジャンが電磁シールドで保護されるので，無敵と同じになる。ただし，敵を倒すわけではない。



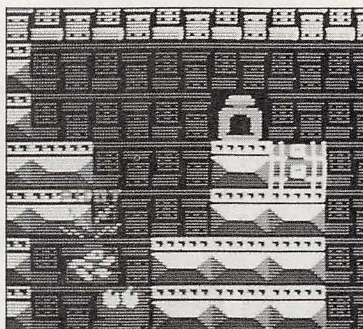
●ジャミング・ボックス
妨害電波により敵がジャンを追えなくする。これによりピコによる攻撃がしやすくなる。



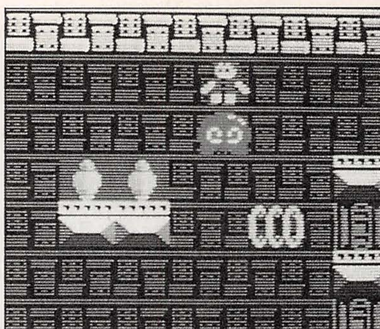
●アクセレイター
加速器。ジャンとピコのスピードを速めるのだが，ゲーム中では敵のスピードが遅くなり，相対的に自分が速くなったことになっている。



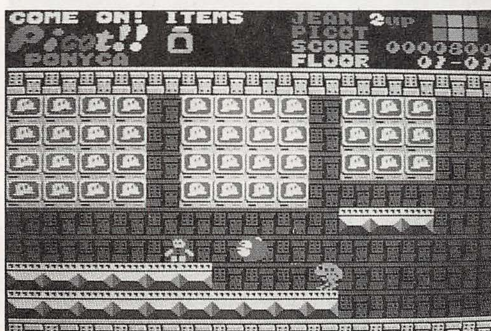
▲これがピココールしているようす。ピココールするとピコはジャンのほうに寄ってくるけれど，単に水平垂直座標の差を縮めようとするだけだ



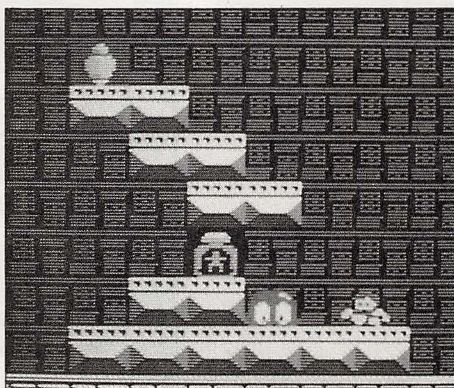
▲ピコを利用して上に登る。ピココールをうまく使おう



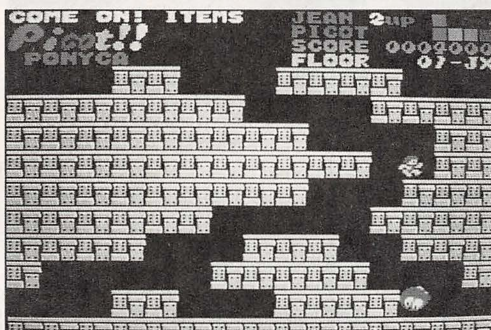
▲ここでもピコをうまく使用している。まずピコを呼んで横に来たら押す。そしてそのピコの上にジャンプするのだ



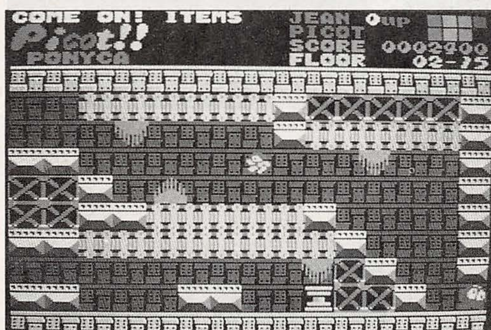
◀ピコボールのようす。これで敵をやっつけやすくなる



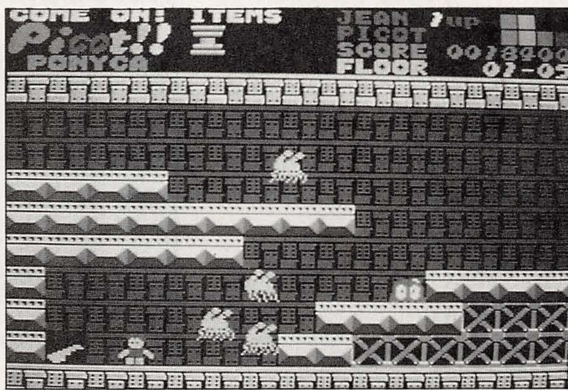
◀このアイテムが合体ジェリーだ。ピコとジャンが合体して無敵になるから，どんどん進んで行こう



◀ジャンクションはこのようになっている。ピコを残して，ジャンだけ進んで行ってOK



◀いろいろなワナが待ち受ける。マグネティック・シールドが見えるが，となりの部屋からでないと取りに行けない



▲これがIDカードの断片だ。8枚も集めなければいけないから大変だぞ

るよ。色は緑，青，水色，赤で，緑のときもっとも強く，赤のときが一番弱い。赤のときは，ピココールしてもこなくなっちゃうんだ。緑，青のときにピコを押してやると，ピコがボールみたいになってはね回るよ。このときのピコのことをピコボールって言って，攻撃力や防衛力が2倍になるんだ。

そうそうボクにもパワーが4段階あって，パワーがなくなると死んじゃうよ。だから気をつけてくれよな。もっとも最初ボクは3人いるけどね。

遊んでみて

最初このゲームを見たときは，つまらなそうに思えた。しかし，実際にプレイしてみて，その思いは急変した。奥深さのあるゲームと知って，ぜひ原稿を書いてみようと編さんにたのんだのだ。

なんといってもアイデアがいい。自分には戦う力がなく，他のキャラクターに戦ってもらうというところやピコボールという攻撃など，アクション・ゲームとしての新鮮さにあふれている。

また，部屋によって攻撃のしかたを考えなければいけないし，どの部屋から攻略すかも考えなければいけない。戦略的なな要素もあるわけだ。さらにピコをうまく操っていかないと，行けないところもあり，テクニックも必要とされる。

やはりアメリカ生まれのゲームは，ひと味ちがうようだ。MSXのユーザーはぜひ味わってほしいし，他の機種のユーザーも遊べるよう，ポニーには，ぜひ移植をしてもらいたいと思った。

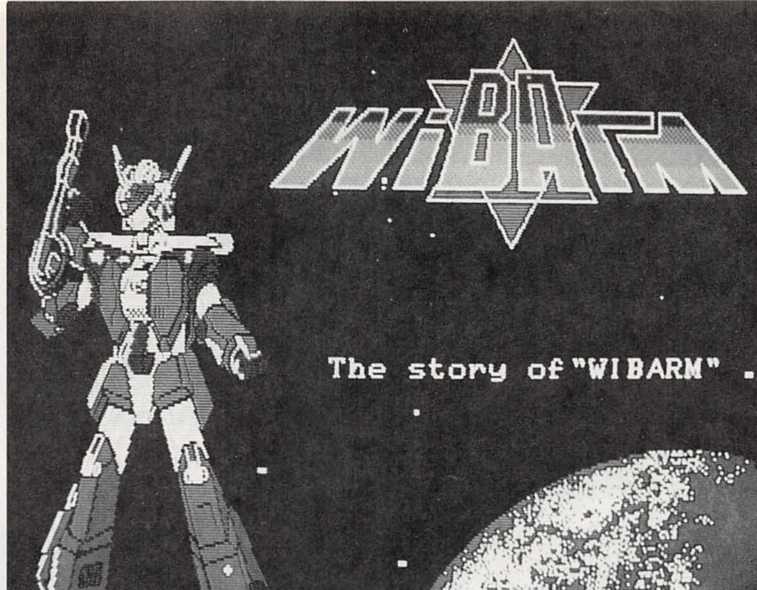
P.S.　やってやるぜ!

★カモン!ピコに関する問い合わせ先：〠102　東京都千代田区九段北4-1-3　日本ビルディング3F
㈱ポニー「マイコンBASICマガジン」係

ウイバーン
アルシスソフトウエア

for
PC-8801mkIISR/FR/MR X1ターボ/X1F/X1
(5″ディスク2枚組)
価格：6,800円

by PANDA



★STORY

ここIMCは，精神の働きによる特殊能力を持つものたちの組織である。

エイゼル・クラウドもそのメンバーで，IMCのトップ・ハンターだ。彼が過去に手がけ，解決した難事件は，90。そのほとんどが，かのギャラクシー・パトロールさえもさじを投げたものであった。ある日，そんな彼のもとに，大統領からの依頼がまいこんだのである。

「数日前，首都ガバメントシティに正体不明の怪物が出現，パワー・プラント・タワーを占拠（せんきょ）し，コントローラになにか手を加えたもよう。その結果，エネルギー供給している衛星軌道上のブラック・ホール式エネルギー・プラントが暴走をはじめた。このまま放置しておけば，パワー・プラントは大爆発を起こし，地球は消滅することになるだろう。そこで君に，この暴走を一刻も早くくい止めてもらいたい」

エイゼルは，指令を受けると，愛機ウイバーンへと向かった。このウイバーンは，「3段変形」「デュアル兵器」「サイコリンク増幅」と最新のメカニズムを搭載し，連邦一の高機動性を誇っているのだ。

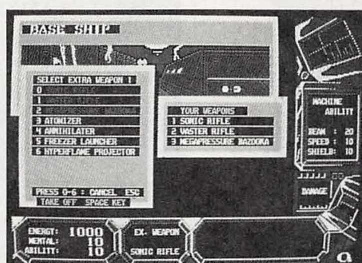
今，エイゼルは，地球を消滅の危機から救うべく，ウイバーンを発進させた。

★ゲーム内容

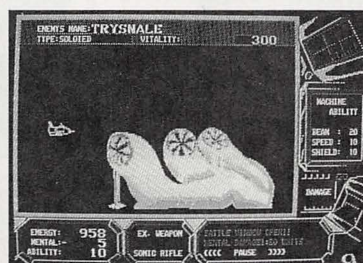
「アーマノイド・ウイバーン」「モビル・ライダー」「ランド・クルーザー」と3種類に変形するウイバーンをあやつる，アクションRPGタイプのゲームです。

今までのゲームとは一味ちがった，大変凝った作りになっています。通常画面では，他のゲームと大差ないのですが，戦闘画面や建物内部での3D画面は，よくできていると思います。

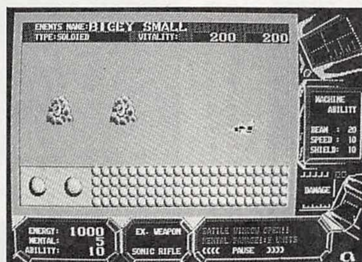
敵と出会うと戦闘画面になるのですが，今までのゲームでは，こういう場合には，背景はありませんでした。ところが，ウイバーンでは，出会った場所が拡大されて，そのまま背景になります（ただし建物の外で出会ったときに限りますが）。



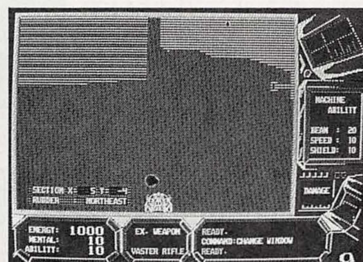
▲これがベース内部だ。今は，拡張兵器を選んでいるところ。三つしか持てないから慎重にいこう



▲げっ，気持ち悪いモンスターだ。こいつはやたら強いぞ。拡張兵器をうまく使ってやっつけよう



▲これが建物の外にいる敵だ。あまり強くないけど，油断は大敵。確実に倒して，ABILITYをかせごう



▲これが建物内部。MAPをOFFにするとこんなに素晴らしい画面に…。でもMAPが見れないから少し苦しいかも？

さらにすごいのが，建物内での3D画面です。画面を3D画面だけにするモードと，半分をマップ表示にするモードとがあります。3D画面だけにしたときの迫力は，言葉には表せません。

また，マップはオート・マッピングのため，わずらわしいマッピングから解放されるので，ゲームに集中できます。もちろん，マップOFF時でも，マッピングはしてくれます。

さて，このウイバーン，一応RPGの形をとっているので，敵を倒すことにより，主人公のキャラクターは，成長していきます。その成長を表すパラメータが，MENTALとABILITYです。

これらは，それぞれエイゼルの精神状態，経験値を表しています。この二つのパラメータが増えるにつれ，攻撃力などが増し，倒せる敵の数が増していくのです。

また逆に，これらが低いと敵にまったく

ウイバーンのオプション・パーツ

- ●KEY UNIT
  ロックされたフィールドを開けることができる
- ●FIELD CONTROLLER
  ワープゾーンを消すことができる
- ●ENERGY CHARGER
  ウイバーンのエネルギーを回復する
- ●REPAIR SYSTEM
  ダメージを0にする
- ●CAMPHOR KIT
  MENTALを回復する

歯が立たないことがあるので要注意です。

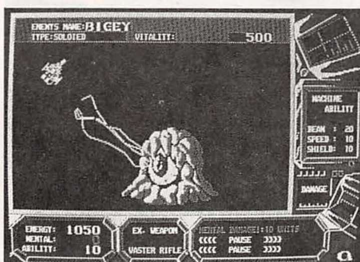
その他にも，ビーム，スピード，シールドなどの，ウイバーンの能力を示すパラメータもあり，これらも，もちろん高いほうが有利です。

同様にエネルギーやダメージもウイバーンの状態を示していて，エネルギーがなくなると，攻撃，防ぎょができなくなり，ダメージがメータいっぱいになると，ゲーム・オーバーです。

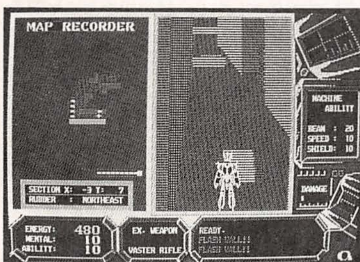
★いざ，パワー・プラント・タワー奪回

さて，このゲームの目的は，エネルギー・プラントの暴走を止めることです。もちろん，そのコントロール・ユニットがどこにあるかなどはわかりません。

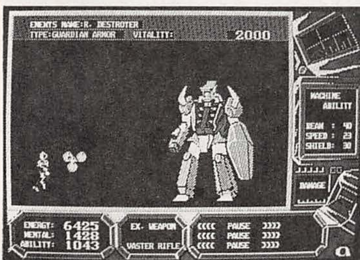
しかし，建物の中には，仲間が残していったＩＮＦＯＲＭＡＴＩＯＮ ＵＮＩＴがあります。このＩＮＦＯＲＭＡＴＩＯＮ ＵＮＩＴを取ることにより，いろいろな情報が手に入ります。またその情報により，六つあるエリアの，つぎのエリアへの進みかたなどもわかります。



▲こいつはデカキャラでは弱いほうだ。しかし，同じキャラでも強さがちがうので，そこに気をつけてクリアだ



▲奥に見えるのは，ワープゾーン。ウイバーンのすぐ前にあるのが，ＥＮＥＲＧＹ ＣＨＡＲＧＥＲだ

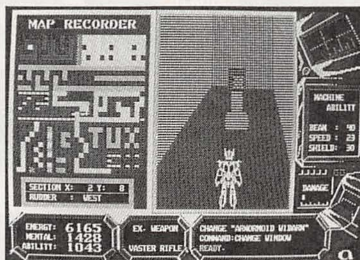


▲はっきりいって，こいつは強いぞ。かなり経験を積まないと歯が立たない。だめだと思ったらすぐ逃げたほうがいい

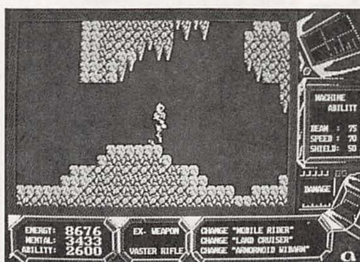
さらに，建物の中には，いろいろなオプション・パーツの他にも，役に立つアイテムなども落ちているので，すみからすみまで回りましょう。

それから，忘れてはならないのが，建物からの脱出方法です。入ったところからはでられず，マップ上で白く点滅しているのが出口です。ですから敵を倒さないとでられないときもあるので，気をつけましょう。こういうときは，セーブはしないようにしたほうが賢明（けんめい）ですよ。

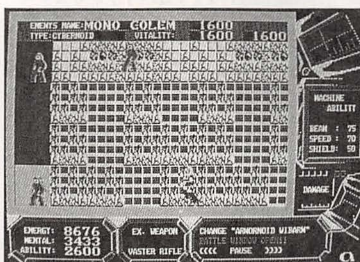
また，ウイバーンの３段変形というのは，



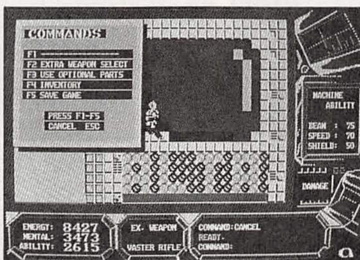
▲これが，つぎのエリアへの鍵となるマスター・ユニットだ。これさえ取れれば，後はつぎのエリアに行くだけだ



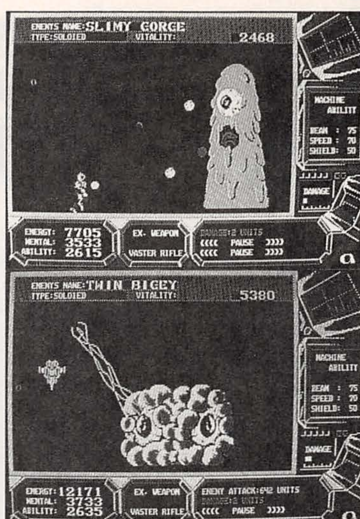
▲ステージ２は，洞くつだらけだ。うまく変形を考えないと，どこにも行けなくなるよ



▲ステージ２の地上だ。このモンスターは１回目は弱いけど，２回目からすごく強くなる。要注意だ



▲オオッと，これはどこかで見たことがある建物だね。東京の○○にあるビルだよ

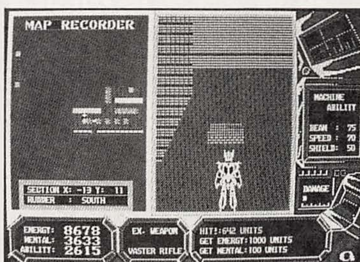


▲こいつらは，ステージ２以降にでてくるモンスターだ。やっぱり手ごわいから，経験を積んでからのほうが楽に倒せるよ

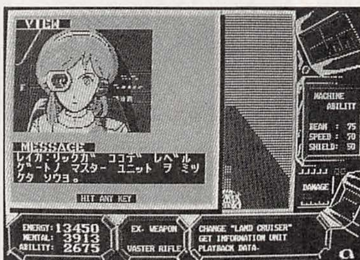
ダテではなくて，変形しないと進めないところ，倒せない敵などがいますから，早くそれを見きわめてください。同様に拡張兵器も，敵によってはまったく効かないときもあるので，そのあたりも重要です。

★最後に

「ウイバーン」は，現在でている市販ソフトのいいところを組み合わせたようなゲームで，かなり楽しめると思います。とくに戦闘シーンや，建物内部の３Ｄ処理なども，なかなかこっていて，製作者の意気込みが感じられるゲームです。機会があったら皆さんもプレイしてみてください。



▲これこそ，仲間が残していったＩＮＦＯＲＭＡＴＩＯＮ ＵＮＩＴだ。役に立つ情報がいっぱいつまっているよ



▲先発隊のメンバーの１人，レイカ。この他にも，ロバートと，リックが，ウイバーンを助けてくれる

★ウイバーンの問い合わせ先：〒857 長崎県佐世保市熊野町４番５号
アルシスソフトウェア「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

セガSC/マークIII 新作ソフト情報コーナー

written by 手塚一郎

1か月のごぶさたっ！ 元気にSCやマークIIIで遊んでいるかな？

さて，今月はいきなり新作情報からいってみたいと思う。

SCシリーズでは，パソコン・ゲームからの移植版「ザ・キャッスル」，大人でも楽しめそうな「チャンピオン・ビリヤード」が近日発売予定だ。また，10月ごろにスペース・シミュレーション・ゲーム「コロニスリフト」やパソコンRPGの草分け的存在の「ブラック・オニキス」が発売されるらしい。

続いてマークIII。今月号で紹介する「アクションファイター」，賞金で自車をパワーアップさせる3Dレースゲーム「ザ・サーキット」が近日発売予定。さらに，ロールプレイング・ゲーム「ミラクルランド」や時代劇アクション・ゲーム「忍者」，そしてナント！ あの「スペースハリアー」が発売されることになった。一時は移植不可能なんていわれてたけど，みんなの願いが届いたみたいだネ！ 発売は早くて10月中旬ぐらいだと思うヨ。

増々盛りあがるSC＆マークIII。これから秋にかけて，さらに期待できそうだ。もう，セガを買うっきゃないゼ!!



アクションファイター

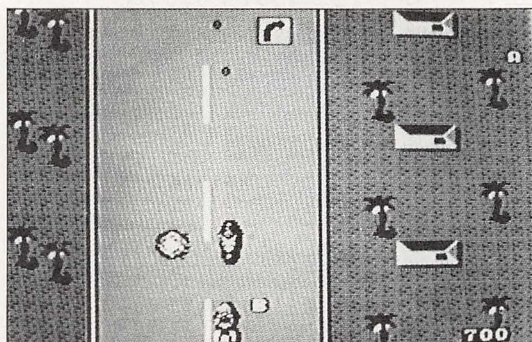
マークIII専用
価格 5,000円

今月紹介するマークIII用のソフトは「アクションファイター」だ。オートバイから車やジェット機にトランスフォーム（変形）する乗物（007みたいだネ）を操作して，与えられた五つの使命を果たそう。

画面を見ると，はじめは「ジッピーレース」で，後のほうでは「ゼビウス」や「スクランブル・フォーメーション」という感じのゲームなんだ。

ゲームがスタートするとキミはオートバイからスタートする。敵の車をやっつけながらドンドン進んでいこう。途中ででてくるⒶ～Ⓕと書かれているアイテムを取っていくとⒶ～Ⓓで車に，さらにⒺとⒻを集めるとジェット機にトランスフォームできるゾ。

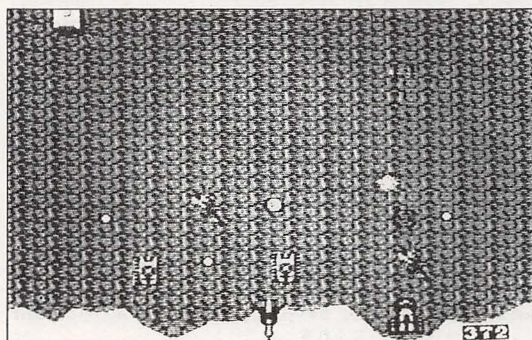
自機をパワーアップさせるには，時々でてくる「SEGAトラック」にドッキング（後からだヨ）すればOK。1回目のドッキングでミサイルの強化，2回目でオートミ

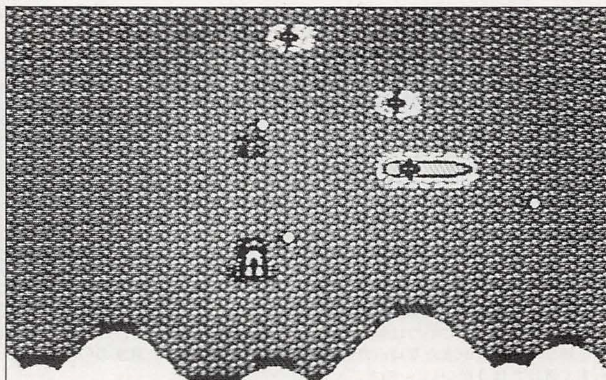


◀まずはバイクからスタートだ。Ⓐ～Ⓕのパーツを集めてトランスフォームしよう

▼ジェット機にトランスフォームすると場面は変わって空中になる

▼最初の使命はコイツらをSINK（沈める）することだ！





サイル（上空のヘリコプターをやっつけられる）を装備，3回目で15秒間無敵だ。ただし，ミスってしまうと1回目からやり直さなければならない。

ジェット機にトランスフォームすると舞台は路上から上空へ移る。ここではゼビウスのように対空中用と対地上用の武器をじょうずに使って進んでいこう。

また，空中戦でもⓅマークを取ればパワーアップが可能だ。効力は，ミサイル強化，スピード・アップ，フラッシュ，無敵，1UPなどがある。

P.S. ボクのハイスコア（5回目のプレイ）は27万点（4面の最後）でしたっ！

スーパータンク

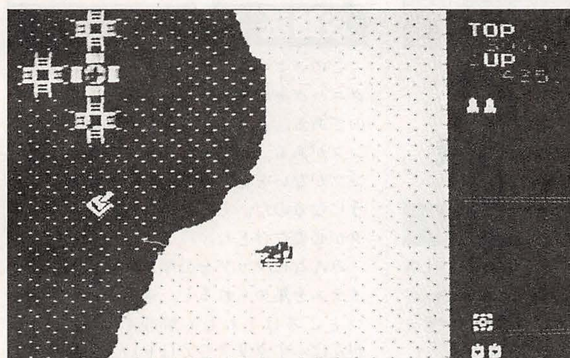
SC用
価格 4,300円

セガのビデオゲーム「ヘビーメタル」を知っているかな？　今回紹介する「スーパータンク」は，その移植版であるといえるだろう。

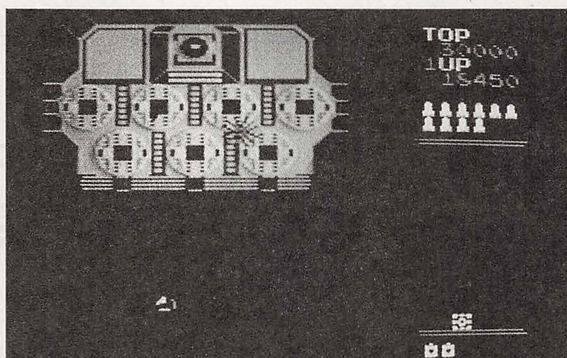
ヘビーメタル（キミが乗る戦車のことだ）はタンクの前方に撃てる機関砲とタンクの向いている方向に撃てる機関砲を装備している。また，二つのボタンを同時に押すと，あの「ヘビーメタル」の最大の特徴である遠方の敵基地を破壊できる戦車砲が使えるんだ。ただし，これは撃てる数に限りがあるためムダ使いしないようにする必要がある。

これらの武器を効果的に使い，無理しないで確実に進んでいけば，それほどむずかしくはないだろう。キミが戦う戦場は「砂漠」や「岩場」「地下基地（？）」「敵基地帯」「森」「海」「アウトバーン」「バリアゾーン」などと多彩だ。それぞれの場所に適した戦いかたを見つけていくのも大切なことだネ。

✣　✣　✣



▲ビッグキュアは戦車砲でやっつけよう。四つのブロックを一度に破壊すると高得点だ



▲これが大要塞「ジィイログ」だ。これをやっつけるとラウンド・クリア

ワンダーボーイ

SC用
価格 4,300円

今，ゲーム・センターで大人気のゲーム「ワンダーボーイ」がついにSCシリーズで遊べるようになった。とはいうものの，マップが全然ちがうし，面数も少ないなどの不満が結構多いんだ。そう，ちょうどファミコンのパックランドのときみたいな感じだネ。やっぱり，原作と比較するべきじゃないのかナ？

操作方法はゲーム・センター版と同じく，レバーでボーイを左右に操作，ボタン1でジャンプ，ボタン2でボーイのスピード・アップとアタックだ。

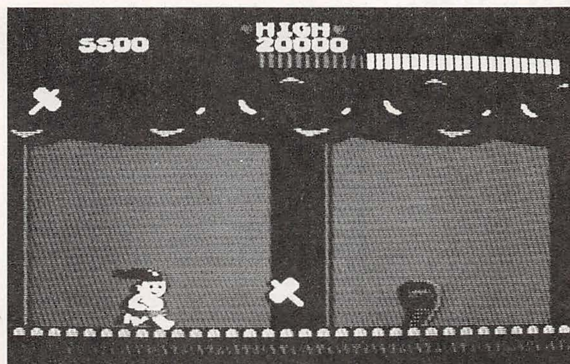
森の中には，ボーイのバイタリティを増やすためのバナナやリンゴなどのフルーツ，何が入っているのかわからないタマゴ，触れるとボーイがやられてしまうタコやヘビ，クモなど，触れるとボーイのバイタリティが減っちゃう岩や火など数々のキャラクターが登場する。さらに，SC版ならでは（？）のフィーチャーとして「別れ道」というのがあるんだ。進路選択をまちがうと……，これはプレイしてキミの目で確かめてみてほしい。ガール・フレンドのティナを森の大魔王キングから救えるのはキミだけだっ！

最後に

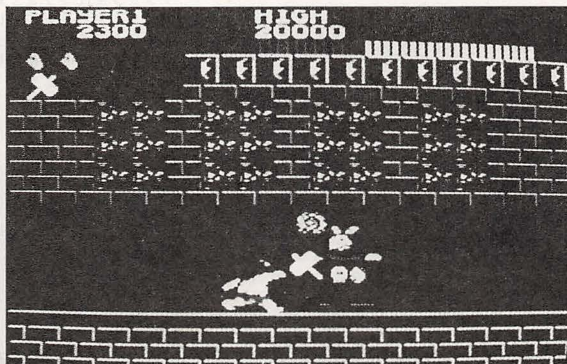
スペースの関係で，今月はお便り紹介できなかったけど，これからもSEGAのテク，必勝法，感想，希望など何でも送ってほしい。

今月送ってくれた人たちを紹介しよう。

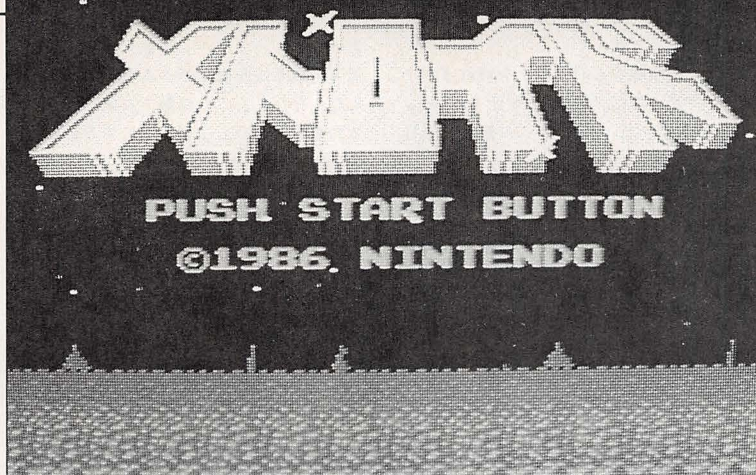
岡山県笠岡市の**瀬納剛史君**，スーパータンクの情報を送ってくれたのは静岡県浜松市の**岡　健二君**（ペンネーム），ベーマガでマークIIIのファンクラブを作ってほしいというお便りをくれた福島の**マークIII君**（考えておきます。住所はちゃんと書くよーに！），大阪府岸和田市の**馬場俊幸君**はファンタジーゾーンのテクを送ってくれました。ゲッ！　もうスペースがない。続きは来月号で，本当にどうもありがとう！



▲急にでてくる腕時計じゃなくて，コブラは要注意だ。敵の出現パターンを知ることがコツだネ

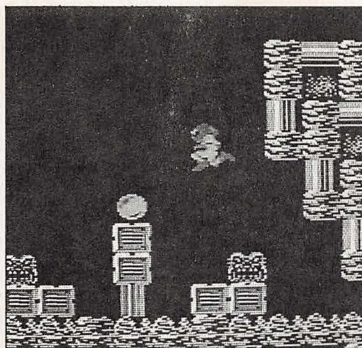


▲キングの弱点は顔だ。オノを何発も投げつけてやっつけよう

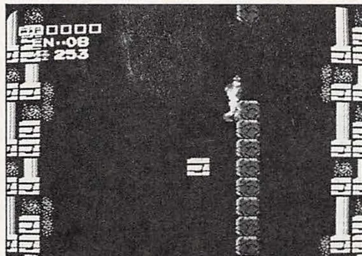




▲この画面のときに名前の登録などができる。ゲームをはじめるには，ＳＥＬＥＣＴボタンでサムスのひとりを選んでＳＴＡＲＴボタンを押すのだ。取ったエネルギー・タンクの数や，ゲームに要した時間(ゲームの世界での)，サムスのエネルギーが０になった回数も表示されている



▲サムスの左にあるのが丸まりのアイテム。これがあればせまいところもスイスイ



▲ここは小ボスの部屋(Ｉ)の右下のたて穴。この岩を登るのにはコツがある。普通に登ろうとすると，岩が復元するときにはじかれる可能性が大きいため，片足だけで登るようにする。つまりキャラクターの半分だけ岩と重なるようにするわけだ。そうすると，きわめて安易に登ることができる

任天堂(ディスクシステム)

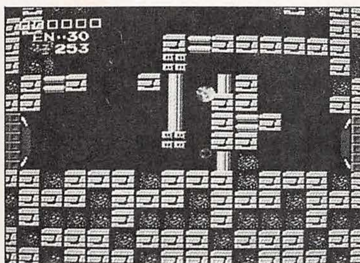
価格 2,600円

Written by 断空我

君は"サムスアラン"を見たか!!

オレの名は「サムスアラン」。今度の仕事はちょっとばかりめんどうだ。惑星ゼーベスの内部に侵入し，その中心であるマザーブレインを破壊しなければならない。

しかし，惑星ゼーベスは自然の要塞(ようさい)で外側は特殊な岩におおわれ，内部が複雑な迷路になっているし，〝わな〟や海賊(かいぞく)の手下も待ち受けている。残り時間も少ないが，なんとしても目的は果さなくてはならない。



▲ここは小ボスの部屋(Ｉ)の中央たて穴をいちばん下まできたところ。ここを右に進むためには，丸まりとバクダンが必要だ。丸まってバクダンをタイミングよく爆発させて，その爆風でサムスを上昇させて右に進むのだよ。バクダンをセットするタイミングは，まず１個目をセットした後に，それが爆発する少し前に２個目をセットする。そして，１個目が爆発したところで３個目を空中にセットする。３個目はセットしにくいので，ボタンを連打する



◀スクリュー・アタックのアイテムを取ったら敵なしだ。どんどんやっつけてエネルギーを集めろ

メトロイドについて

このゲームはもう１か月も前に発売されているから，みんな良く知っていると思うけど，簡単に説明させてちょーだい。

コントローラでサムスアランを操作するのだが，コントローラの左右でサムスは左右に動き，上で銃を上に向け，下でサムスは丸まる。そしてⒶボタンでジャンプし，Ⓑボタンで攻撃できる。

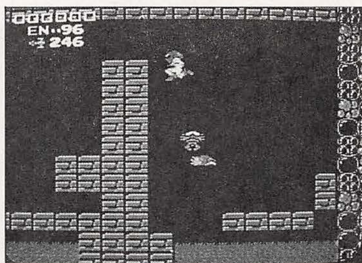
最初，武器はビームしかないが，ゼーベスの内部には，いろいろなアイテムがあり，パワーアップできる。敵を倒しながらエネルギーやミサイルの補充をしていくのだ。

攻略法

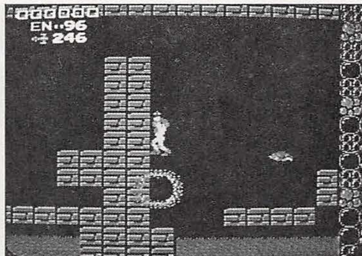
このメトロイドというゲームは数々のテクニックを駆使することができるすぐれものである。その一つに爆発を利用したジャンプがある。これをうまく使うとハイジャンプがないと行けないところまで行けるようになるのだ。そのためには，かなりのテクが必要だけどね。

みんなにマップを公開するから簡単にアイテムを集められるし，進むのがむずかしいところはくわしく解説したので，ぜひがんばってクリアしてほしい。迷路には上や下に行けるようになっているのに進めないようなところがあると思うが，そういうところは，上にビームを撃ってみたり，下にバクダンをセットしたり，いろいろ試してほしい。

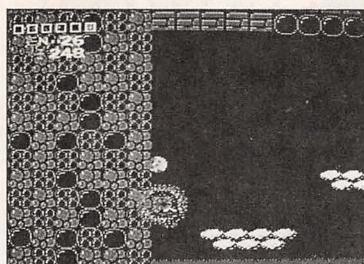
また，上から下には行ける(落ちる)が，

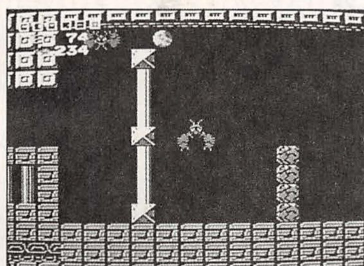


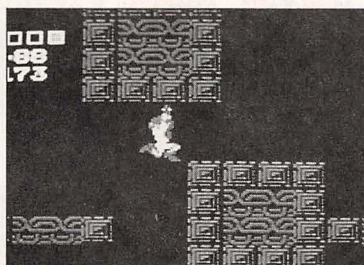
▲こういうところはアイスビームがあれば簡単。敵を凍らせて，その上をジャンプしていこう

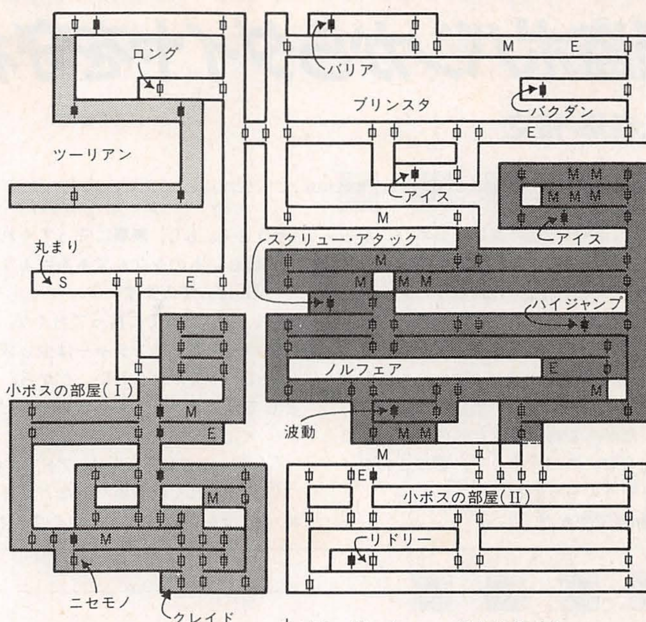


▲アイスビームがなくても行けないわけじゃないぞ。バクダンの爆発したときの爆風を利用してジャンプするのだ。ただ，空中にセットしたバクダンの爆風でなければ上までとどかないぞ。それに，空中でジャンプするタイミングが非常に微妙だ。ほんの少し早めにジャンプしよう


▲ここも敵をアイスビームで凍らせて，その上で丸まり，バクダンの爆風で上にあがり左の穴に入る。でもウルトラ・ハイテクを使えばアイスビームなしでもＯＫ


▲またまたアイスビームで敵を凍らせて，その上でバクダンを使う。ただこの場合，１回の爆風では上までとどかないから，１個目の爆風であがったときに３個目のバクダンをセットしよう


▲ここを右に進むのにもチョットしたテクニックが必要だよ。まず，丸まって右に行く，そして右の壁のところに行ってコントローラを上に操作し，すばやくジャンプする。するとサムスは空中でジャンプすることができるのだ



下から上に登れないようなところもあるので注意してほしい。このマップは自分が実際にゲームをプレイして調べたものなのでもしかしたらまだ行っていないところがあるかもしれない。

もし君が，こんなところにも行けたというような情報があったら，お手紙をちょーだい。

ワンポイント・アドバイス

●水に落ちてもあわてないように。たいしてエネルギーは減らないから。

●水からジャンプするにはタイミングがあるから，よく練習すること。

●水中にもバクダンをセットできる。したがって，その爆風でジャンプして抜けだせる。

●マップにエネルギー・タンクの印があっても見当たらないところがある。いろいろなところをビームで撃ってみよう。

おわりに

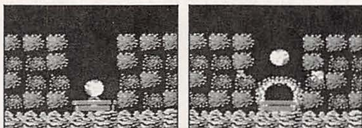
このメトロイドは，久しぶりに燃えてゲームができる秀作だ。ただハードウエアの限界でプログラミングされているみたいで，少々のバグがあるのが残念だ。たまに，色やキャラクターが化けてスクロールすることがある。

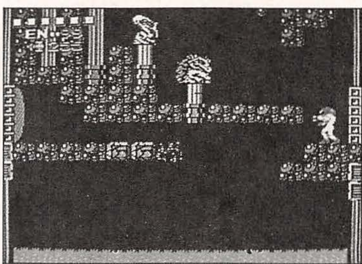
でも，そんなことは，このメトロイドのおもしろさを少しもそこなう要素でない。スピード，キャラの動き，どれをとっても最高のできだ。

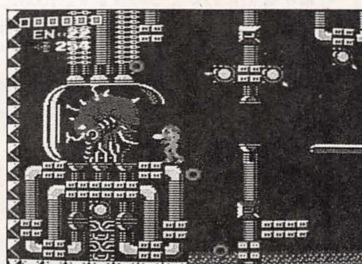
しかし，ゲームとして見たとき，少々たいくつなところがある。つまり，一度セーブしたキャラでゲームをはじめる場合，エネルギーが30からはじまるので，エネルギーを満タンにするのに10分ぐらいかかってしまうのだ。これはなんとかしてほしいと思った。

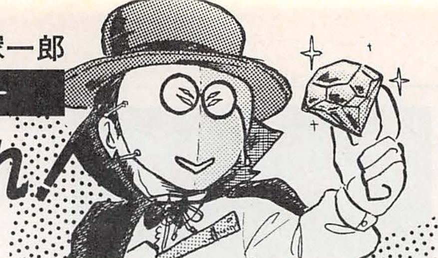
マニュアルにはエネルギー・タンクが最大５個まで取れるとあるが，自分のキャラの場合，６個まで取れたのが不思議だ。もちろんミサイルは255個までしか集められなかったが…。

P.S.　やってやるぜ!!


▲ゲームをはじめたばかりで，エネルギーをためるのに苦労している人にいい方法を教えてあげよう。丸まりとバクダンさえあればＯＫさ。まず，通風口の上に行く。するとなぜか敵がでてこなくなるので，丸まってバクダンを１個セットする。バクダンが爆発すると，サムスが爆風で上にあがると同時に敵が通風口からでてくる。しかし，その敵は爆風に当たってやられてしまうのだ。これでキミは安心して敵のだすエネルギーを取ることができるのだ。バンザーイ!!


▲小ボスを２匹倒すと，ツーリアンに通じるエリアに橋がかかる。丸まって進め


▲メトロイドはやっつけられないのでアイスビームを使って進んで行く。そしてゼーベタイトをミサイルで破壊していくと，ついに最後の敵マザーブレインにたどり着くのだ。こいつをやっつけるには，たくさんのミサイルが必要だ。ジャンプして空中でミサイルを発射してマザーブレインをやっつけろ



ペーパー・アドベンチャー・コーナー

怪盗ポパンからダイヤを守れ！

by.岩脇 隆之

STORY

「じつは今日，私の家に怪盗ポパンからの予告状が届いたんだ」。

「ポパンというと…，ねらったえものは絶対はなさないという世紀の大どろぼうですね」。

「そうなんだ。やつは，私のいちばん大切な『ミラクル・ダイヤ』をねらっておる。だが，これだけはだれの手にもわたしたくないのだ。そこで，君にこのダイヤを守ってもらいたい」。

「私がですか!?」

「そうとも。もし，無事に守ってくれたら君のほしいものをなんでもあげよう」。

「がんばってみます」。

「おっと，ついでに言っておくが，このペーパー・アドベンチャーは少しストーリーにこってみたらしい。だから，小説として読んでいっても楽しめるのだそうだ……」。

「ふう～ん，すばらしいペーアドですね」。

「では，くれぐれもポパンなどにミラクル・ダイヤを盗まれないようにしてくれ」。

遊びかた

1から120の行番号があります。それぞれ，今のあなたのようすが書いてあります。なかには，二つ三つ，今考えられる行動が書いてあるのもあります。それは，あなたの考えで選び，「➡」のマークの行番号へ行きます。

それをくりかえし，最後は「HAPPY END」に行けば終わりです。

注意：GAME OVERになったら，はじめからやり直してください。また，関係のない番号は見ないでください。あなた自身がつまらない思いをするだけですから。

1 「これが，その予告状だ」。
見る➡18　読む➡31　裏返す➡7

2 では，さっそく警備をはじめるか。おっと，その前にすることがある。
時計を見る➡50　トイレに行く➡20　ミラクル・ダイヤを見せてもらう➡69

3 「ふふふ，予告どおりミラクル・ダイヤはもらったよ!! 怪盗ポパン」と書いてあった。
ゲーム・オーバー

4 「ギャーッ」はずみで高圧電流のところに倒れてしまった。➡6

5 ポパンはダイヤを持って逃げていった。
ゲーム・オーバー

6 いうまでもなく，まるこげになってしまった。
ゲーム・オーバー

7 なんだこれは!?「P.S.私に盗(と)れない宝石はない!!」と書いてある。➡1

8 や！ ダイヤがない!!➡80

9 それにしてもいい香りがす……る……な……あ……。➡49

10 それはいい考えだ。これならポパンもだまされるだろう。➡58

11 …と思ったら人ちがい。ここの主人だった。➡83

12 ところで，この金庫の番号は……っと
知っている➡42　知らない➡19

13 ポパンがこちらのほうを向いた。➡21

14 さて，どうする？
その金庫をもう一つの大きな金庫に入れる➡77　金庫の前で見張る➡68

15 これで絶対盗めないだろう。➡27

16 ポパンにダイヤを盗まれてしまったのだ。
ゲーム・オーバー

17 「あっ，高価なものですから，さわらないでください！」。➡57

18 なにか字が書いてあるぞ。➡1

19 それなら，ダイヤを入れることができない!! 困った！
あきらめる➡39　いや，あきらめない➡51

20 おや!? トイレに変なものが置いてあるぞ！
見る➡62　気にしない➡9

21 そして，ポパンにピストルで撃たれて死んでしまった。
ゲーム・オーバー

22 うん!? そのダイヤはにせものだった。➡36

23 しかし，とっくに予告時間を過ぎていた。もちろん，ダイヤは盗まれていた。
ゲーム・オーバー

24 なんてきれいなんだ！ こんなにきれいなものをポパンにわたすわけにはいかない!!➡39

25 おや!! ダイヤがなくなっている。そして，紙が落ちている。
金庫の中を調べる➡79　紙を見る➡3

26 これならポパンも盗めまい。➡33

27 安心しすぎて眠ってしまった。「まあ，いいや。この金庫はやぶれまい！」。➡104

28 防犯装置にもいろいろあるぞ！➡95

29 「コラッ!!」とどなると，その人影はいそいで逃げていった。たぶん「こそどろ」だったんだろう。➡81

30 壁に大きく「ごくろうさん！ 怪盗ポパン」と書いてあった。➡16

31 「今夜，午前3時，ミラクル・ダイヤをいただきにあがります。怪盗ポパンより」と書いてある。➡2

32 しかし，ポパンは現れなかったらしい。ダイヤは盗まれてはいなかったのだ。➡22

33 さて，どうする？
部屋の前で見張る➡75　部屋のまわりを見回る➡92

34 なぜだ!? 入口はすべてロックされたのに!!➡91

35 簡単に開けることができた。だめだ，こんなにすぐ開けられる金庫は……。
使うのはやめる➡39　いや，使う➡84

36 ポパンがすりかえていったのだ。
ゲーム・オーバー

37 だまって見ているわけにはいかない！ どうする？
いちかばちかとびかかる！➡113
いや，何もしないほうがいい➡115

38 やった!! ダイヤを盗まれずにすんだ。➡114

39 では，具体的にどんな警備をしようか？
ダイヤを金庫に入れる➡55　防犯装置をつける➡28　ダイヤのダミー(にせもの)を作る➡10

40 これで大丈夫だろうか？
念のため，金庫をくさりでしばる➡15
金庫の前で見張る➡99

41 予告時間…，「ガシャーン」ポパンがダイヤを盗んだようだ。入口がすべて閉じたのだ。➡94

42 どうして知っているのだ！知っているはずがないのに…！ そんなインチキをするようなことではダメだ。
ゲーム・オーバー

43 「えらい!!」。ポパンをつかまえることができた。➡103

44 いや…人影だ！ だれかが家に忍びこもうとしている。
つかまえる➡100　どなる➡29　気にし

ない➡78

45 どうする？

じっと相手のようすを見る➡13　とびかかっていく➡105

46 …と思ったが，ガスマスクの中にクロロフォルムが…!!

ガスマスクをはずす➡74

いや，はずすと睡眠ガスにやられるからはずさない➡82

47 「よくわかったな，確かに私がポパンだ…」。➡43

48 「手をあげろ！」その人影は手をあげてこちらを向いた。➡107

49 いつのまにか寝てしまったらしい…。その間にポパンにダイヤを盗まれてしまった。

ゲーム・オーバー

50 今，午前2時―。予告時間まであと1時間か…。➡39

51 ではどうしよう。

なんとか開ける➡35　金庫屋さんにたのんで開けてもらう➡64

52 これはすごい！少しでも床に触れるとまる焼けになってしまう。➡26

53 バキューン。ポパンが倒れた…。➡38

54 これでポパンをつかまえることができるぞ!!➡41

55 よし，これはすごく丈夫な金庫だ。ポパンにはやぶれまい。➡12

56 部屋を見た。ダイヤがない！もちろんポパンもいない!!➡34

57 そう言われたが，さわってしまったのでクビになった。

ゲーム・オーバー

58 さっそくダミーを作った。「本物そっくりじゃないか！」。➡23

59 こんなところにつながっていたのか…。➡87

60 まだ2時40分―。

イスにすわって待つ➡117　外の見回りをする➡90

61 「すみませんでした」。➡65

62 なぁ～んだ。ただの芳香剤（ほうこうざい）か…。ポパンのしわざかと思ってびっくりしたよ…。➡9

63 何も起こらない。どうしよう。

もう少し待つ➡70　金庫を開けてみる➡25

64 金庫屋さんがすぐ開けてくれた。「では，ダイヤを入れますので貸してください」と，金庫屋さんが言った。➡72

65 しかし，やはりそれはポパンの変装だった。➡5

66 ダイヤが盗まれたので，主人にきびしくおこられた。

ゲーム・オーバー

67 やった！とうとうポパンをつかまえたぞ!!➡108

68 よし，ポパンがきたらつかまえるぞ！➡97

69 「これがそのミラクル・ダイヤですか…。ふむ。」

見る➡24　さわる➡17

70 朝になった。とうとうポパンは現れなかったのだ。やった！➡106

71 人影にそっと近づいていった。➡67

72 それで，ダイヤを手渡した。「ふふふ」そう，これはポパンの変装だったのだ。➡5

73 これで大丈夫だ。ダイヤの置いてある部屋全体に赤外線をはり，これにふれると，ベルが鳴るようにした。➡60

74 ふうーっ，ガスもずいぶん薄れてきたな…。➡101

75 予告時間だ!!ポパンが現れた！➡45

76 「ぷしゅーっ」しまった!!睡眠ガスだ!!➡86

77 今度はしっかりした金庫だ。➡40

78 それはポパンだった。➡5

79 あっ！ 金庫の底にぬけ穴があったのか…。ちくしょう。入ってみよう。➡59

80 こんな高圧電流の中をどうやって盗んだのだろう？➡85

81 こんなことをしている間にポパンに盗まれてしまった。

ゲーム・オーバー

82 クロロフォルムに眠らされてしまった。➡32

83 「すみませんでした」。あなたはクビになってしまった。

ゲーム・オーバー

84 ポパンには開けられないだろう。と，ダイヤを入れた。➡14

85 紙が落ちていた。「ふふふ，私は床を歩かなくても，マントで飛んでいけるのさ！ 怪盗ポパン」とあった。➡16

86 うん！ちょうどいいところにガスマスクがある!!

ガスマスクをつける➡102　つけない➡88

87 前を見ると家がある。

入ってみる➡30　入らない➡66

88 つけていなかったので，眠ってしまった。➡16

89 ―と思ったら，それはにせもののポパンだった。今ごろ，本物のポパンはダイヤを手にして笑っているであろう。

ゲーム・オーバー

90 う～ん，大丈夫。何もないようだ。➡44

91 それは，入口はロックされても，出口がロックされていなかったのだ!!ちゃんちゃん。

ゲーム・オーバー

92 別に何もない。もどろう。➡8

93 しかし，ポパンがさっとよけた。➡4

94 やった！ポパンを閉じ込めたぞ。➡56

95 どれにしよう。　赤外線警報器➡73

床に高圧電流を流す➡52　入口の自動ロック➡98

96 金庫の裏に大きな穴があけられていた。

ゲーム・オーバー

97 もうすぐ予告時間だ…。➡76

98 これはダイヤをとると入口がすべて閉まってしまうという装置だ。➡54

99 予告時間だ！➡63

100 「ポパン！つかまえたぞ！」。➡11

101 金庫の前に人影が…!!

そっと近づいて，つかまえる➡71　ピストルをだして「手をあげろ」と言う➡48

102 これで睡眠ガスは大丈夫。➡46

103 これで任務を果たせたわけだ。➡89

104 考えがあまかった。寝ている間にポパンはその金庫ごと盗んでいったのだった。

ゲーム・オーバー

105 ポパ～ン，つかまえてやる！ポパンにとびかかっていった。➡93

106 しかし，金庫の中を見ると，ダイヤがなかった。いつの間に盗んだんだろう？➡96

107 「おまえが怪盗ポパンだな！」どうしようか…。

近づいてつかまえる➡110

ピストルで撃つ➡53

108 「何をするんですか!!」ここの主人だった。

あやまる➡61　ポパンの変装かもしれないから用心する➡47

109 「あまいな」。防弾チョッキを見せながら銃口をこっちに向けた…。そして，ダイヤをとろうとしている。➡37

110 いきなりポパンになぐられた。➡116

111 いつのまにか眠ってしまったらしい。ダイヤがなくなっていた。

ゲーム・オーバー

112 とびかかったら，撃たれて死んでしまった。

ゲーム・オーバー

113 とびかかったら，ポパンは驚き，こけてしまった。➡118

114 ―と安心したとき，そのポパンが突然起きあがってきて，ピストルをうばった。➡109

115 見ている前で，ポパンは金庫を開け，ダイヤをもっていった。➡119

116 そのままうずくまっている間に，ポパンは金庫を開けた。➡5

117 2時50分になった。

まだ待つ➡111　見まわりをする➡90

118 「今だ!!」。あなたはポパンをつかまえた。「やったぁ！」。➡120

119 ―がポパンがこけた!!とびかかれ！➡112

120 無事ダイヤを守り，ポパンもつかまえることができた。「よくやった」。たくさんの報酬（ほうしゅう）をもらうことができた。

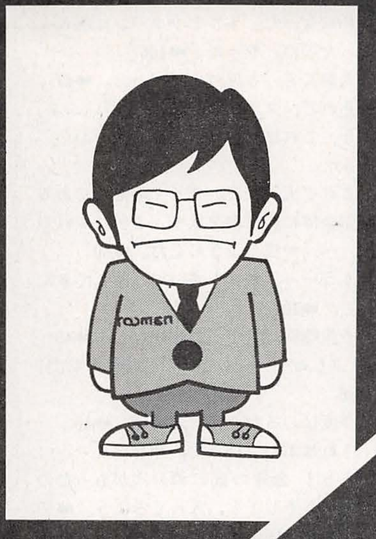
HAPPY END。

●本コーナーへの読者のみなさんからの投稿をお待ちしています。（編集部）

好評連載！

河野 光のナムコット情報局

―ベーマガ支局―5



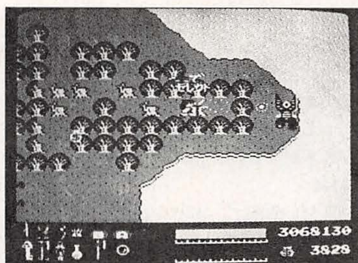
楽しい夏休みも終わって，新学期がはじまったね。「起きるのがつらいよー」なんて，ぶつぶついってる人，いないかな？　ホラホラ，夏休みボケしたはればったいまぶたのキミ！　そんな顔ではゲームもできないぞ!!

ナムコットでは，キミたちにより楽しんでもらえるゲームを作るために，日夜，タバコをすうヒマもおしんで，コンピュータにむかってるわけなんだ（それが仕事だろって？　ま，そりゃそうだけどね）。

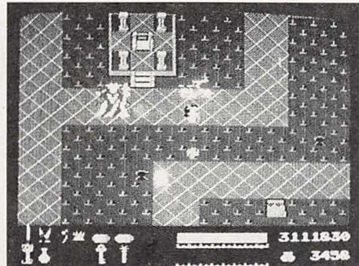
とくに私なんか……とくに私なんか，エート……（この夏は何をしたっけな？）。

ま，いいや。とにかく，夏が終われば，実りの秋。食欲の秋，ゲームの秋!?　今月は，おかげさまで大ヒットのナムコット初のロールプレイング・ゲーム「ワルキューレの冒険」について，河野名人が力のかぎりプレイして得た情報をおとどけしよう。「わかんないよー」とハガキをくれる人があまりにも多いので，私みずからがはりきっちゃったわけ。

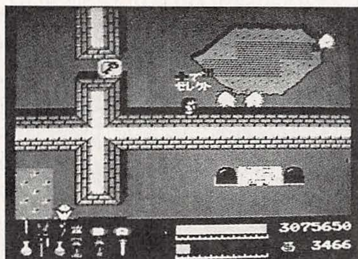
なになに，ちょっと大げさだって？　ま，そういわないで編集長！



▲富の国への行きかたは，この地点で１日待とう。マッコウも忘れずに……



▲ついにゾウナの登場！　しかし，このゾウナは倒せないんだ



▲ここは地下迷宮の中。右下に見えるのがペガサスの絵だ



▲完全武装のワルキューレ。かわいい顔（本当は女の子だよ）して，ダテに盾を持つとは……

富の国へいくには，どうしたらいいの？

まず，黒いシーザスのいる近くの森の中の，光かがやいているところで１日（場面の色がかわる）待ちます。このとき，必ず船を持っていなくてはいけないよ。そうすると虹がでて，富の国へ自動的に行けるというわけです。行ってしまうと，船はなくなってしまう。だからマッコウ（くじら）も，忘れないでね。

ゾウナの倒しかたがわからないよー

残念でした。ゾウナは不死身で，どうやっても倒せないんだ。こいつと戦っていると，時のカギを落としていってくれる。そのカギをひろってカギ穴にさしこむと，ゲーム終了というわけ。

ただし，サンドラの像をもっていないと，カギを拾ってもカギ穴にはさしこめないから，ご注意を。

地下迷宮のペガサスの絵は，いったい何ですか!?

ウーム，ペガサスの絵には，これといって意味はないんだ。でも，そのすぐ近くに，ワープゾーンがあるよ。

おので山が，くずせると聞いたけど…

これは，体力の現在値が128ポイント以上のときです。

キーワードを入れてゲームをするとアイテムがなくなっちゃう

コンピュータは，「スーパーソード」「スーパーマント」「スーパーヘルメット」「ティアラ」「マッコウ」の五つのキーワードだけおぼえています。他の物は店で買ってそろえることもできる物ですので，五つ以外のアイテムを持っていたら，店で売ってお金にしてから宿に入りましょう。

隠れコマンドはあるのですか

セレクト状態で２Ｐ側のⒶ，Ⓑボタンを同時に押すと，ワルキューレは死んでしまいます！

ワルキューレの盾はなぜ持っているのですか？

伊達(だて)。

編：はっはあ，タテじゃなくて，ダテ，というわけね。

ではまた来月！

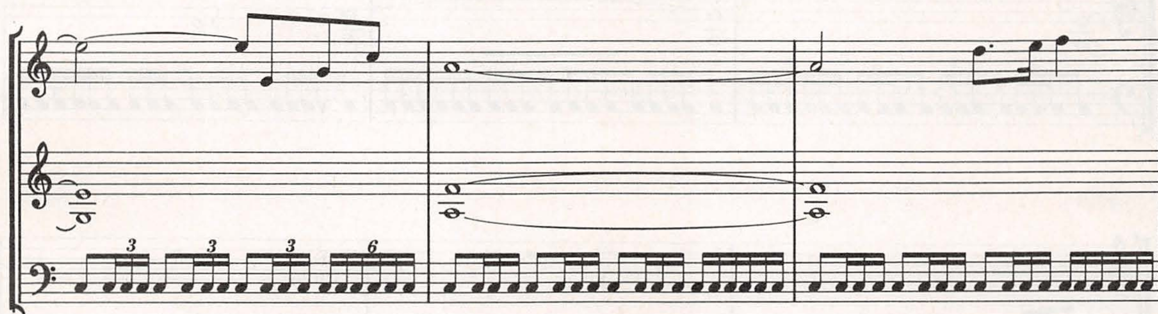
THE RETURN OF ISHTAR

ザ・リターン・オブ・イシター

通常 BGM

♩=122 M.M.



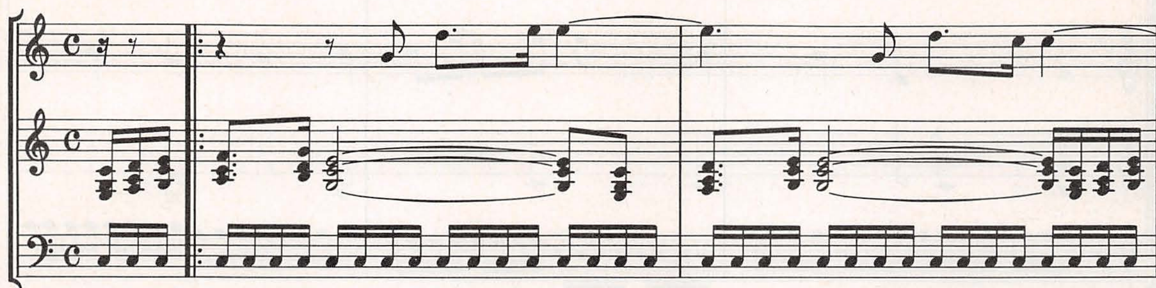






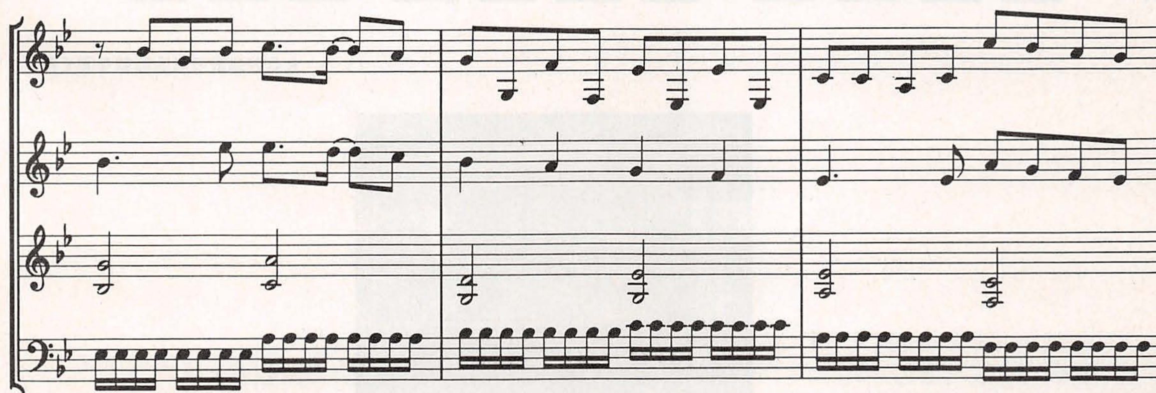
ローパー BGM

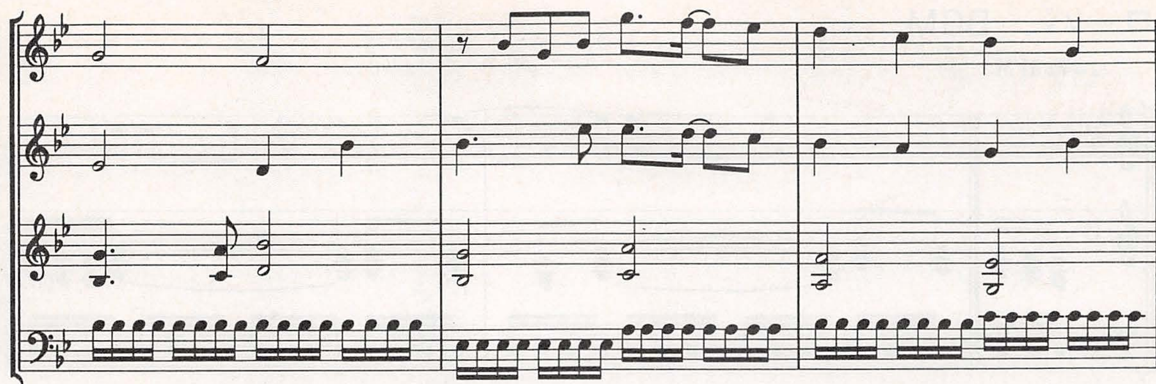
♩=72 M.M.





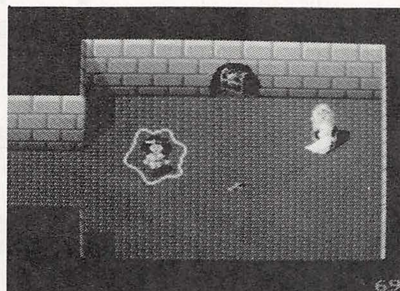




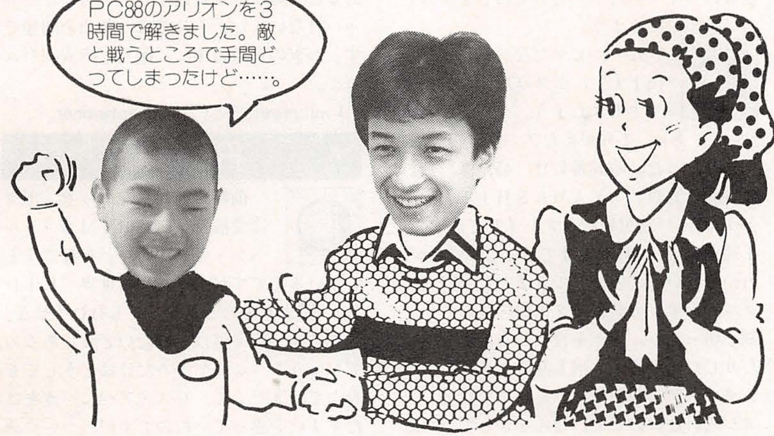







69

山下章のレスキュー!!…… アドベンチャー・ゲーム



このコーナーは，アドベンチャー・ゲームを楽しむ読者のみなさんのためのページです。どうしても解けないゲームに関する質問や，かくれ情報など，みなさんからのお便りに，山下　章先生がこたえてくれます。

本文の一番最後に載っているきまりを守って，どしどし応募してください。

なお，タイトルでは，アドベンチャーゲームを解き終わった人の「攻略おめでとう！」写真を掲載しています。本コーナーに登場したい人は，できるだけアップで顔が写っている写真と，解いたゲーム名，かかった時間数（日数），感想を記入してお送りください。今月のヒーローは，福岡県京都郡の石本　関君です。

Q&Aコーナー

AVG編



やあ，おまえがサザンクロスでAVGを解いている山下か。言い忘れたが，オレの名前はケンシロウだ。おまえの腕を見込んで頼みたいことがある。それは，アイパッチの兄のジャックがどうしても倒せないのだ。持ちものは，ラジエーター，ペンダント，古文書，食料，ロープ，マッチだ。ヤツの秘孔は，いったいどこなんだ？　おーっと，ボツにしようとしてもムダだ。すでに秘孔はついてある。「おまえはもう載せている!!」

〔静岡県駿東郡・
人間国宝と自称するおろかな男？才〕



◀持ち物はそろっているんだけど，ジャックが倒せない



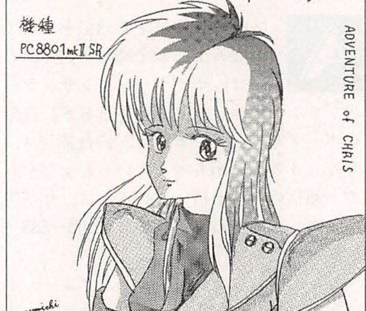
ウーン，セガマークⅢの『北斗の拳』は，おもしろいけどむずかしい。コンティニュー・モードでないと，とてもじゃないけど最後までやってられないぜ！（だれか早く見つけて！）

オッと，むずかしいといえば，パソコン版の『北斗の拳』もなかなかのものだ。今月も，秘孔についての質問のおハガキが，山のようにきている。なかでも多かったのが，アイパッチの兄であるジャックに関してのもの。コイツの秘孔の位置は，左右がほぼ対称で……。まあ，倒せるかどうかはキミの腕にかかっているんだけどね。



山下先生，はじめまして．実は私「α」を解いているのですが…，どうしても キース君に会えません，どうやったら会えるのでしょうか？
メインコンピュータも破壊し，レーダースクリーンも見ました。けれども再度メインコンピュータの所に行ってみると，「キース，アーノルド，アナタタチノ……」と出るのです。これを見るかぎり，すでにキースには，会っておかなければならないんでしょ？!　Help me!!

機種
PC8801mkⅡSR



〔福岡県久留米市・早乙女真理17才〕



『アルファ』の人気はやっぱりスゴイ。今月送られてきたハガキの約3割が『アルファ』に関するもので，しかもそのうちの80%近くが真理クンと同じ内容の質問だった。つまり，ハガキの総数の24%（0.3×0.8＝0.24という式が成りたつ。意味がわかるかな？）が，「キースとの会いかたを教えて！」というものだったワケだ。

たしかにその場面が，この『アルファ』で最大の難関だ。8月号のチャレ・アベにもちょこっとヒントを書いたけど，キースの捕えられている牢屋（ろうや）は，ガゼムの通路のどこかにあるんだ。よーく考えてみてくれヨ，キースはポリスによって捕えられているんだから，当然，ポリスセンターのどこかにその牢屋があるってことサ。ただし，問題のガゼムの通路に入るためには，ひとすじなわじゃいかない。ポリスセンター内で，ポリスロボットを倒してでも先へ進まないとネ。もちろん，ポリスロボットを倒すためには，武器が必要。自分が武器を持っていないのなら，アイツから×××してでも手に入れないと……。感情のないアイツには，お色気作戦はきかないゾ！



山下先生，こんにちは!!　ボクは，「チャレンジ！　AVG & RPG」を読みながら，『オホーツクに消ゆ！』を解いているところです。でも，網走刑務所へ全然行くことができません。どうやったら行けるのでしょうか？　××むらきすけのおばあさんにも会ったし，やることはやったと思うのですが……。ちなみに，ニポポ人形は二つも持っています。

〔宮城県柴田郡・高橋秀之15才〕



高橋クン，キミはミゴトにハマッている!!　そういうのを，ドハマリ，または断空我用語で「カポシ！」というのだ。なぜキミがカポシだとわかったのか，その理由はニポポ人形にある。このゲームでは，もらえる物をなんでももらっておくと，ハマッてしまうことがあるんだ。しかも，すでにハマッているということがプレイヤーにはまったくわからないから，さらにやっかいだ。つまり，必要のないニポポ人形を持っているために，かんじんなときにそれを×××ことができ

なくなってしまっているんだ。テンキーをかたっぱしから押しても解けないようにするための，堀井さんの高等なワナだろうね。高橋クン，早くカポシの状態から脱出できるよう，努力してくれたまえ。

Q はじめまして，私ミクで～す!! 私は今，『ウイングマン2』というお話の中で，体育館の前で倒れちゃってるの。でも広野クンったら，私のことを助けてくれないのよ。広野クンは，ライター，花，お酒，カギ，薬，楽譜，ハリガネ，時計，テープを持っているらしいわ。「たすける みく」とかやってみたそうなんだけど，ダメだったみたい。だれか，こんな広野クンを助けてくれないかなあ。

〔山形市東原町・鈴木▽□□○11才〕

▲広野クンは倒れている私を助けられないのです。何とかして，山下先生。

A ハーイ!! ベーマガ読者のみなさん，おひさしぶり！ ウイング・ガールズのアイドル，桃子でぇーす。美紅ちゃんを助けられないドジなリーダーには，私がアドバイスをしてあげよっと。ねぇ，リーダーは，山下 章って人，知ってます？ そうそう，「チャレンジ！ AVG＆RPG」って本で，私たちのページのところにいっぱいまちがいをだした人ですよ。なんでもウワサによると，あの人は毎朝毎晩，自分の部屋にはってある新田恵利という人のポスターに向かって，あることをしてるんですって。リーダーもはずかしがらずに，それと同じことを美紅ちゃんにしてみたら？

え～っ！ ちょっとぉ～!! ウソォ～!? いくらなんでもそれは過激すぎますよ！ アオイさんまでいっしょになってそんなことを……。桃子，もう知らないっ!!

Q こんにちは，山下先生。ボクは今，ハミングバードの『アビスII～帝王の涙』をやっているのですが，ホバーカーの場面がどうしてもわかりません。カードを入れて，エンジンをかけてもかからないのです。そこで，「エンジン タタク」や「エンジン ケル」，「コンソール タタク」だのいろいろとやりましたが，ダメでした。持ち物は，日誌，木ノ℃袋っネジマワシ，制服，箱，クサビ，‡画だすうどうか山下センセ，いやAVGの神様，おらを救ってくだせえ！

〔神奈川県横浜市・
ドジなモズ・シバット？才〕

A オシイなあ。古いテレビなんかと同じで，こわれかけたエンジンに衝撃を与えるという考えはあっているんだけど，もうひとくふうをしてほしかったネ。ホバーカーに乗ったまま では，いくらたたいたり，けったりしてもムダというもの。急がば回れってことわざもあるくらいだし，労力を惜しまずにいろいろ試してみよう。

Q ん～，ヒマだな～。そうだ！ 山下先生にボクのX1turboIIでアクセスしよう。え～と，会員No.4。あっ，まちがえた！ 155，42，82，60，86だった。暗証番号は，43，3，17。「HELLO！ YAMASHITA!!」ボクは今，『暗黒城』をプレイしています。1週間ぐらいで暗黒城まで行けたのですが，わからないところがでてきました。それは，グルーの手下の紫色の2人組の場面です。剣で切ったり，ツボを投げたり，塩をかけたりしたのですが，何も起こりません。キンタローアメが何かありそうですけど，アメが取れないのです。なんとかしてください。――よ～し，終わった!! 山下先生，この通信見てくれるかな？

〔東京都葛飾区・
ゲッタードラゴンスイッチON15才〕

▲暗黒城で，グルーの手下の紫色の2人組が，どうしても倒せない！

A へえ～，15才で通信をやってるなんて，お金持ち～(？)。じつは，ボクもパソコンサンデーの“サンデーネット”というBBSに自分のボードを持っているんだ，会員番号は，なんと4番（新田ちゃんといっしょだぜ）!! 通信の機器を持っている人は，ぜひアクセスしてみてね。電話番号は03－588－1870だ。

さて，質問にお答えすると，グルーの手下をやっつけるためには，タマを×××すればいいんだ。キンタローアメになにかありそうだという意見が多いけど，アレは完全なダミー。グルーの手下さえぬければ，あとはコウモリと鬼をクリアすればOKダヨ。

Q ボクは88SRで，なつかしの難解AVG『ワンダーハウス』をプレイしています。はじまって最初の部屋で，MEMOとMAT，そしてKEYを取りました。しかし，その部屋からどうしてもでられないのです。SW．BOXを開け，SWITCHをPULLしてもPUSHしても，BREAKしてもダメです。山下先生，どうかよきアドバイスを!!

〔大阪府藤井寺市・西川 聡15才〕

A 西川クン，SWITCHに目をつけたのは正しいけど，動詞がちょっとちがったようだね。もっとも，この場面では，本来は前置詞であるはずの単語を動詞として入力しなくちゃいけないんだ。それでは，英語の問題です。つぎの(　)の中に，適当な前置詞を入れよ。

I will meet ERI (　　) September.

RPG編

Q 前略，わからないっ!! ボクは愛機PC－9801VMで『メルヘン・ヴェールII』を解こうとしているのですが，5番目の世界“RIDDLE”より先にどうやっても行けません。つぎの面へ行く道はいったいどこにあるのでしょう？ このゲームだけはどうしても自力で解きたくて，レス・アベにハガキはだすまいと思っていたのですが，ついに誘惑に負けてしまいました。どうかよろしくお願いします。

〔群馬県前橋市・メルヘン命16才〕

A 『メルヘン・ヴェールII』はホントにおもしろいっ!! 続々と移植版が発売されているので，PC－9801ユーザー以外の人にも，ぜひプレイしてほしい。さて，問題の“RIDDLE”の面だけど，ここではそれまでのように××のアイテムを持っていないと先へ進めない，といったようなトラップはしかけられていない。キミがやるべきことさえキチンとやっていれば，自然と先へ進めるようになるのサ。セフィラは聖なるものの象徴。聖なる騎士をめざせ……。

Q Help me

山下 章様
僕はX1でHYDLIDE IIをPlayしています。
なんせR.P.G.は初めてなので，苦労のはて，地下5階まで行ったのですが，地上で農民に聞いたデュアルダンジョウ，そう，うわさの地下4F，裏の面に行けないのです。クリスタルはグリーン，パープル，ゴールドで，レッドクリスタルのある場所は分かったのですが，KEYがないので，宝の箱が開けられません。もしかしたら裏の面にKEYがあるのでは？
どうすれば，裏の面に行けるのですか？

PS.1 本 持っているよ!!

PS.2 僕のすんでいる地域では「パソコン・サンデー」が放送していないので，約60Kmはなれた親戚へ電車でいき，時々見ていました。だから，8月号からの“パソコン・サンデー通信”はとても助かります。
(HYDLIDE IIの特集の時は必ず見るぞ!!)

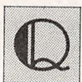
㊙ X1の「デーモンクリスタル」で，ESCキーをPlay中に押すとPAUSEができる

〔兵庫県多紀郡・吉田慶一14才〕



ハイ，ボクの本を買ってくれている人の質問には，喜んで答えちゃいマス！　吉田クン，キミの考えているとおり，最後のKEYはデュアル・ダンジョンの裏にある！　だけど，そのKEYはブルー・クリスタルの入っている宝箱を開けるために必要だから，キミはどこかでKEYを一つ手に入れ忘れてるんじゃないかね。たぶん，地下2階か3階で見落としているところがあると思うヨ。

それから，デュアル・ダンジョンの裏の面への入りかただけど，ポイントは画面の切りかえにダマされないようにすることだ。まあ，いろいろな場所を行ったりきたりしてみるべし。エッ，それだけじゃわからない？　しょうがないなあ，「チャレンジ！AVG＆RPG」の195ページと196ページの写真マップをよーく比べてみてくれ。1か所だけ，両方のマップでほとんど同じ地形の部分があるんだけど……。すべての謎はそこにあるっ!!



いきなりですが，『ゼルダの伝説』で，裏ゼルダのレベル4～9のある場所を教えてください。持ち物は，肉，笛，バクダン，マジカル・ブーメラン，矢，青ロウソク，パワー・ブレスレット，ブルーリング，カギ，マジカルソード，マジカル・シールド，トライフォース三つです。教えてください。

〔福島県いわき市・**名前忘れ？才**〕



ハガキに自分の名前を書き忘れたドジなキミ，キミはまだボクたちベーマガ"お筆者くらぶ"の同人誌「ハイテック」を読んでくれていないな。創刊号に『ゼルダの伝説』の完全解析が載ってるのに！　まだ200部ほど在庫が残っているから，すぐに申し込んでくれ。──と，ホントならここでAnswer をやめちゃいたいんだけど，レス・アベだからそういうわけにもいかない。エーイ，特別に裏ゼルダのレベル4～9を大公開だ!!

レベル4……滝の東のところで岩を動かす
レベル5……表のレベル4と同じ(島)
レベル6……墓場で笛をふく
レベル7……東の森のある木をロウソクで燃やす
レベル8……滝の西の岩壁を爆弾で壊す
レベル9……これは自分で見つけてみよう!!



はじめまして！　ボクはPC60用の『ブラックオニキス』をやっている少年です。先生の本を読んで，魔法のマントというアイテムがあることがわかったんですけど，いろいろ捜してみてもどこにも見つかりません。いったいどこにあるのでしょう？　どうか教えてください。

〔北海道茅部郡・**ガリガリ君？？才**〕



ウン，魔法のマントはHider（ハイダー）という敵が持っているんだ。ただし，いつでも持っているというわけじゃなくて，どうやらHiderを倒したときに乱数で出現するようだ。この魔法のマントを着ていると，続編『ザ・ファイアークリスタル』でとってもいいことがあるんだヨ。

今月のおハガキNo.1


(くえすちょん)

国語 三
山下図書

三 ─ 俳句の表現

・ 銅像に　やって来たのは　いいけれど
何も出来ずに　1歩あゆめず
小林番茶

評　この句は小林番茶がトランシルバニアの銅像の場面で悩んでいることを歌った句である。作者はなんとか銅像まで解いて来て，持ち物もミズグスリ，マント，ユビワ，ホウキetc…をもっているが，そこでつまづいた。「1歩あゆめず」というところに作者の進みたくても進めないという悔しさが込められている。

学習のしおり ──
1、この句の作者には何が足りないか，そして，どうしたらよいか考えて書いてみよう。

〔千葉県千葉市・**田中和也みてるか15才**〕



この句の作者は，まだ切り株からワープした先にある水晶玉を見ていないのではないだろうか。それゆえに，銅像のところで何をしたらいいのかわからず困っているのだと私は考える。しかし，だからといって，この場面ですぐに何かが起こることを求めるのは安直(あんちょく)である。ときには，時間の経過が変化をもたらすこともありうるのだ。それに気づいた番茶の気持ちが，彼の辞世の句にうたいこまれている。

流れ星　空に見あげて　さまよえば
異人の園に　踏みこみにけり
(「奥の太道」より)

読者の広場



『新竹取物語』で簡単にSCORE 150点以上をマークする方法を教えます。

①まずマッチを取って森を通り，おじいさんを手伝い，日記を取って草原にでる(ヘビをだしちゃダメダヨ)。
②つぎにDISK1と2のディスクを入れかえて，前に進む。そして「ディスクがちがいますよ」と表示されたら，ディスクをもとにもどしスペース・キーをたたく。
③土を掘って箱の中身を取ってから，銀行へ行く。
④セイコさんにムチと酒と日記とパンツを見せて，ツボとネコを指定する（占いを信じること）。
⑤店に入って，売っている物を全部買う。
──以上を守れば，165点はだせます。

〔宮城県栗原郡・**今野　満17才**〕



PC－8801FRの『アルファ』で隠れキャラなどを発見しましたので報告します。

①「ウタウ」「イノル」「ネル」「バカ」「コンニチワ」
②スタートの場面で「ミル　クモ」
③ショップの前で「ミル　ショーウインドー」。中で「フリムク」
④革命派の男の前で「トル　メガネ」
⑤モーターカーの中で「ミル　マド」
⑥ステーション「ユライ」で「ミル　テンジョウ」
⑦牢獄(ろうごく)で「サケブ」「ナク」
⑧ポリス・センターの前で「タタク　ロボット」
⑨通路で「ヌグ　パンツ」
⑩三つのエレベータの前で「ステル　カード」
⑪アジトの廃墟(はいきょ)で「ナグル　ヒト」
⑫エレベータの場面で「マツ」
⑬「KEEP　OUT」と書いてあるドアのところで「シャガム」
⑭エレベータの中で「トブ」
⑮ポリス・ロボットの前で「サワル　ロボット」

P.S.他にもまだありますが，書ききれないので終わりにします。

〔栃木県安蘇郡・**芸武達人17才**〕



山下先生，こんにちは。ボクはPC88の『ウイングマン2』をやっているのですが，シーン2で「する　きす」とすると，福本がへんなアイテムをくれました。いったいこれは何でしょう？

〔大阪府茨木市・**榎浪新一郎13才**〕

山下：それが噂(うわさ)の隠れキャラだ!!　『ウイングマン2』にはまだまだ㊙があるゾ。



PC88版の『Zガンダム』のコンティニューを見つけました。ガンダムがボウボウと燃えているときに[f･3]と[CTRL]と[Q]とリターン・キーを押すと，その面の最初からプレイすることができます。ただし，「GAME OVER」という表示がでるとダメです。

〔北海道札幌市・**トゥのおじさん11才**〕



ボクは『ザナドゥ』を2週間弱で解いてしまったので，題して「キング・ドラゴンを5時間で倒す方法」を書かせてもらいます。

まず，カリスマ60のキャラを作ってアイテム・ショップへ行き，マントル，ウイン

グド・ブーツなど，これから必要になるアイテムを買い込みます。そして１面からブラックオニキスを使って９面へ行き，マントルとアワーグラスを使って城の中の宝をかっさらってきます。ただし，マジック・グラブとロッド，マッシュルームには手をつけないでください。つづいて１面にもどってＤＥＡＴＨを買い，１，２，３面のロッドを集めてＤＥＡＴＨの経験値をあげます。それから，クラウンを守っているデカキャラをすべてＤＥＡＴＨで殺します。おつぎは10面の城に入って，アワーグラスを利用して敵を全滅させたあと，ドラゴンスレイヤーや＋７ラージ・シールドを全部拾ってきてレベルアップさせてください。バトルスーツと＋７ラージ・シールドの経験値を200以上（３面のビホルダーの魔法をくらいまくれば良い），ドラゴンスレイヤーの経験値を255（残しておいたマジック・グラブetcを拾う），ＨＰを70万ぐらいにすれば，正面から突っ込んでもキング・ドラゴンを倒すことができます。ただし，これはＦＭ－７版ですのでご注意を。

〔福岡県北九州市・**藤内則光？才**〕

㊙ ＰＣ60用『ボスコニアン』に隠れメッセージがありました!! プログラムをロードしたらリセットし，ベーシック・モードに入ったらmon ↵，ＱＢ170，Ｂ３ＥＦ ↵ とすると，作者の松島さんからのメッセージがでてきます。

〔愛媛県松山市・**清水宏一15才**〕

㊙ ＭＳＸ版『バーガータイム』の㊙だゾ!!

①CAPS と カナ を押す

②ＳＣＯＲＥ表示がでたら，1（４面），2（７面），3（10面），4（13面），5（16面），6（19面）のキーを押すと好きな面からはじめられるゾ。

〔兵庫県神戸市・**川口武彦？才**〕

㊙ ついにやった!! ＭＳＸ版『グラディウス』の㊙だ!! 隠しコマンドは，ゲーム中にポーズして以下のコマンド文字列をキーボードから入力してリターン・キーを押すと実行できる。

〈コマンド〉

ＭＩＳＳＩＬＥ……ミサイル２段階目にパワーアップ

ＤＯＵＢＬＥ……ダブルにパワーアップ

ＬＡＳＥＲ……レーザー２段階目にパワーアップ

ＯＰＴＩＯＮ……オプション２個にパワーアップ

ＨＹＰＥＲ……最強装備!! スピード１段階＋ミサイル２段階＋レーザー２段階＋オプション２個＋バリアにパワーアップ

(注) 隠しコマンドは，１面に１回しか使えない。ただし，ＨＹＰＥＲは面に関係なく１ゲーム１回しか使えない。コンティニューを使っても，同一面のときは不可。

〔広島市・**宮崎好昭17才**〕

山下：影さんもすでにこれを見つけていて，なんでも「ＳＨＩＥＬＤ」と入力するとバリアがいきなり装備できるそうだヨ。

㊙ 山下先生，こんにちは。ボクはＭＳＸのユーザーです。今回は『実戦４人麻雀』（ソニー）の㊙です。カートリッジを入れてゲームがはじまったら，F5キーを133回以上押してください。ホラ，持ち点が32万点になったでしょ。これでもう初心者もマイナス点にならずにすみますね。

〔京都府中郡・**尾何貴儀？才**〕

㊙ ボクは発見した!! ＭＳＸ版『ウィズ』の無限増殖を!!

まずクリスタルを取り，緑のドラゴンのところへ行く。そして左の雲に登り，クリスタルを投げると，右のほうからボウシが飛んでくる。それを取って１ＵＰし，クリスタルがなくなったら天界のドラゴンのところへ行き，倒して先へ進む。すると，またもどされてしまうが，地下迷宮に行くとクリスタルがあるので，それを取って再で最初からくり返す。これで無限１ＵＰ！ 緑のドラゴンを殺さないようにするのがコツ。

〔新潟市・**田村 攻？才**〕

山下：しっかし，このワザができるくらいのウデがあれば，そんなことしないでも楽に最後まで行けちゃうんじゃない？

山下先生 こんにちは。8月9日、私は親戚の人達とお墓参りに行きました。それが東五反田だったので、電波新聞社を見てみたいと思いさがしたのですが、はじめは歩道橋の上からながめていたので全然わかりませんでした。お参りもすんで、お昼にしましょうという話になり、私は半分あきらめました。しかし大通りへ向かう道を歩いている時、目に黒い大きなビルが映ったのです。ふっと視線を上に向けると「電波新聞」との文字。私は思わず「あったー!!」と叫んでしまいました。お昼はその隣のおそば屋さんでした。ひたすら感激しながらそばを食べた私です。外に出て電波新聞の入口に来ると、父が「せっかくだから見ていこう。」と言ってスタスタとビルの中へ入っていってしまったので、私も「ちょっと、ちょっとお…。」と言いながら父の後を追いCOMPUTER SALONへ入りました。中のお姉さんに「御自由にどうぞ。こちらにお名前を。」と言われ、私はしっかり自分の名前を書きました。いったいそこが何であるのかもよくわからぬままに…。

まぁ冷たいものでも飲みながら…

〔神奈川県伊勢原市・**伊地知直美18才**〕

山下：ハハハ……，電波ビルの１階は，富士通のコンピュータ・サロンになっているんだ。ベーマガ編集部は８階。でも第２土曜は休みだから，上にあがれなかったんだろうね。ちなみに，隣のおそば屋さんは，ボクや編集長もよく利用するお店なんだヨ。

㊙ ＭＳＸ版『ばってんタヌキの大冒険』の隠れテク！

F5キーでパスワードを入力するときに，ＮＮＮ……とかＵＵＵ……とか，同じ文字をずっと打ちつづけてみてください。なんと，自分の生命力や経験値がすべて最高になって，アイテムもほとんど持っています。しかも，オオカミ伯爵（はくしゃく）もすぐにでてきます。

〔新潟県五泉市・**安岡聡一14才**〕

㊙ ＭＳＸ『野球狂』でおもしろいことを発見しました。以下のようなチーム名で勝つと，おもしろい表示がでます。

「メーセー」「ゴーデス」「データラメ」

これ以外にもまだあると思いますので，見つけてください。

〔静岡市・**前田孝信13才**〕

㊙ ＭＺ－2500用の『マッピー』で，ご先祖様にあたってゲーム・オーバーになると，エンディングの画面でニャームコとミューキーズが踊ります。ニャームコがたいこをたたき，ミューキーズがせんすを振って踊るのですが，これがなかなかかわいかったりするのです。

〔奈良市・**田中裕史？才**〕

㊙ セガマークⅢ用『北斗の拳』のスーパー㊙です！ 面の最後の敵をノーダメージで倒し，つぎの面でしゃがんでからのジャンプ・キックをやると，画面が高速スクロールして，その面の最後の敵まで一気にワープします。

〔東京都文京区・**鬼瓦権告？才**〕

㊙ ボクはセガマークⅢの『北斗の拳』で，無敵になる隠れキャラを見つけました。

やりかた：２面か４面で，動物の顔のついた店の屋根にのぼり，右を向いてパンチをすると，Ⓟマークが出現！ それを取ると，一定時間無敵になる!!

〔徳島県那賀郡・**田中宏尚？才**〕

問 山下先生，こんにちは。毎月楽しくレス・アベを読ませてもらってますが，よく書いてあるチャレ・アベ別冊はどうすれば買うことができるのですか？ ちなみにボクは，本屋を20軒以上回ったのですが，どこにも売っていませんでした。

〔千葉県松戸市・**中崎友之13才**〕

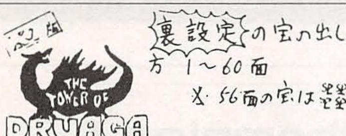
山下：ウ～ン，売れ線の本だからすぐに売り切れちゃうんだろうなァ（ナンチャッテ）。まだチャレ・アベ別冊の12を買っていないという人は，電波新聞社に代金を送れば郵送で手に入れることができるゾ。また，どの本屋さんでも予約をすれば取寄せてもらえる。くわしくは，電話で問い合わせてみてネ。

㊙ ９月号の㊙情報大賞にバグ!! エンジン類を四つ集めるだけで，武器の効力は持続できるのである。

〔埼玉県本庄市・**中塚理之？才**〕

★　★　★

今月の㊙情報大賞



1 グリーンスライムを3匹殺す
2 画面最上段の中央を通る
3 ブルーナイトのどちらかと交差時に剣をぬく
4 カギ、メイジに触れず、ブラックスライムを3匹殺す
5 下の外周にさわって上がる
6 ソーサラーの炎になる前の呪文を歩行中に3回受ける
7 カッパーマトックを2回使う
8 とびらの上を通る
9 上の外周にさわって下がる
10 ギルを出現地からXY両軸ズラし、剣をふる
11 メイジの呪文を1回受ける
12 左右の外周にさわる
13 扉を通ってから敵を全滅させる
14 右に7回左に1回右に7回レバーを倒す
15 ブルーナイトを殺す
16 タイムボーナス5000までまつ
17 最下段にドルイドを出現させる
18 外周にさわらないでいれば出る
19 10秒程停止する
20 敵を殺す前に扉をあける
21 ゴーストを殺さずに5回ワープさせる
22 扉をあける
23 ウイザードのみ殺す
24 ブルーウイルオーワイスプにさわる
25 ない？
26 カギをとって、ドルイドを殺す
27 ブルーウイルオーウイスプにさわる
28 連続して剣をふる
29 とけい回りにレバーを3回まわす
30 とびらの上で剣をふる
31 Ⓓキーを押す
32 黒騎士を2匹殺し、上から2段目の右から4つ目を通る
33 ドラゴンと交差
34 レバーを上へ2回、下へ5回倒す
35 ローパー2匹と交差
36 左上と右下のコーナーを通る
37 ゴースト2匹を殺し、ローパーと交差
38 剣を出した状態で、ウイザードの呪文を受ける
39 レバーを上へ2回、下へ5回倒す
40 ローパーと剣を出さずに交差(タイマー1万以下)
41 タイマー1万以下でクオックスを殺す
42 表ドルアーガと同じ
43 緑、黒、赤、青、濃緑、濃黄の順にスライムを殺す
44 ドルイド、メイジ、ソーサラー、ウイザード順に殺す
45 リザードマン、ハイパー、ミラー、黒、青順に騎士を殺す
46 外周を1周する
47 剣をぬく
48 外周の4スミを通る
49 レバーを倒しっぱなしにする
50 画面中央の下から2段目を下がる
51 ファイアーエレメントを通る
52 カベを4回こわす
53 ミラーナイトを殺す
54 画面最上段中央から下がる
55 ない？
56 呪文をアーマーで受ける
57 表と同じ
58 画面中央あたりを通る(表と同じ)
59 表と同じ
60 表と同じ

25、55は宝はないのか？
多分まちがいはないと思います
宝の効果などは
表と変わりません
㊟※4面は、かべもこわさないで
32面はタイマー1万以下でやる

by アイム・ジ・ワン

〔新潟市・村木恵介？才〕

山下：なかなか早いレポートだったなあ。FM77AV版もお待ちしてマース！

パソコンサンデー通信

今月も，大人気のパソコン番組『パソコンサンデー』の内容を，ベーマガ読者にひと足先におとどけしよう（テレビ大阪，テレビ東京系日曜午前9：30〜放送中）。

●9月7日放送「ゲームのできるまで」

T＆Eの新作『ディーバ』をモデルに，ゲームができるまでの過程を実況風に紹介する。その他，8月22日に行なわれたイベント「ATTACK '87 in 名古屋」のレポートも（ホントはボクがレポーターをやるはずだったんだけど，渡米のため，高橋さんにピンチヒッターをしてもらったのダ）。

㊙：『アルバトロス』のホール選択法

●9月14日放送「おたより大特集」

視聴者のみなさんから送られてきたハガキの数々に，レギュラー陣がお答えする。副音声の録音のしかた，『ザナドゥ』のすすめかた，などなど……。

㊙：『メルヘン・ヴェール』のアンシーリー・コートについて

●9月21日放送「ゲームソフトベスト10」

各地区のデータを集計したパソコンサンデーのソフトベスト10を発表！　はたして『ウイングマン２』が１位を死守できるか？　この週は，『メルヘン・ヴェールII』か『ブラスティ』の特集をやるかもしれないっ!?

㊙：『Ｚガンダム』の面進め法

●9月28日放送「発表！パソコンサンデー大賞」

半年間にわたって視聴者のみなさんから送られてきたプログラムを厳正に審査し，第３回のパソコンサンデー大賞を決定する。大賞の賞金はなんと20万円!!　編集長もゲスト出演します。

㊙：『ばってんタヌキの大冒険』の㊙テクＰ．Ｓ．番組に対するご意見，ご希望は下記のあて先まで。

あて先：**大阪府大阪市東局区内テレビ大阪「パソコンサンデー」係**

この「レスキューＡＶＧ」のページに応募したい人は，ハガキにわからないシーンを書いて，以下のあて先まで送ってください。ただし，質問は１人１ゲーム１シーンにかぎります。そして，必ずキミの体験談や失敗談（○○○と入力したけどダメだったなど）を書きそえてください。

また，イラストは必ず黒インクを使用，左上に空き部分(2×2cm)を作ってください。

なお，電話による問合わせにはいっさい応じられませんので，ご了承ください。

あて先：

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「山下　章のレスキュー・アドベンチャー・ゲーム」係まで。

史上最強の同人誌『ハイテック』第２号大好評発売中!!

発売がおくれにおくれていた『ハイテック』の第２号が，8月25日にようやく完成した。しかし，おくれただけあって，ものスゴイ内容の１冊に仕上がっている。会員以外の人でも買うことができるので，どしどし申し込んでくれ。早くしないと，売り切れちゃうゾ!!

▶本の主な内容……イシター大特集号：スクープ!!最強パスワード・コンストラクション（これさえあれば，キミの名前のキャラの最強のパスワードがわかるっ!!），全128ルームつながり表／特集：魔城伝説全面マップ＆MUSICプログラム／バレーボール／北斗の拳／読者のコーナー：ドラゴンクエスト完全解析／バベルの塔・全面パスワード公開／ペーパーＡＶＧ／その他スバラシイ記事満載!!

▶申し込み方法

①１冊につき500円（本代330円＋送料170円）の**無記名の郵便小為替**——郵便局の窓口で手に入る

②６×10cmくらいの白紙に，自分の住所・氏名を記入したもの１枚

①，②を封筒に入れて

〒146 東京都大田区千鳥郵便局私書箱22号ハイテック編集部②係

に送ってください。

なお，この同人誌はマイコンBASICマガジン編集部とは一切関係ないので，問い合わせなどは往復ハガキで上記へお願いします。



CHALLENGE HIGH SCORE!

このランキングは全国各地のお店の協力によりまとめています。ゲームの掲載順は人気度です。

全国集計 おめでとう You are Champion!

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇 (コナミ)	3,697,500	REOGANIZE HACLAYKA……静岡	1コイン３機設定 ６周目６面
サンダーセプター (ナムコ)	454,800	FANCY-KETOSE …神奈川	全面クリア
ソロモンの鍵 (テクモ)	7,716,912	FANCY-KETOSE …神奈川	最終面クリア ノーマル設定
アルカノイド (タイトー)	1,335,810	MAMIKO　うしろゆ びさされ組　…静岡	全面クリア
エンデューロレーサー (セガ)	39,158,376	HCM-CCV & BEE …愛知	ノーミスクリア
アルゴスの戦士 (テクモ)	6,556,760	ＸＹＺ二宮 …京都	１コイン 全面クリア
ワンダーボーイ (セガ)	2,449,070	VMT-DAN …東京	８－４クリア
エンパイアシティ1931 (タイトー)	1,407,290	GREAT-UDO …神奈川	１コイン
カルテット (セガ)	99,999,999+α (4人同時プレイ)	J.P.F. PACKY NCA, AMMON…岐阜	各１コイン Ｐ＝1000
カルテット２ (セガ)	99,999,999+α	CRAMP BOY…東京 ぬらりひょんず……東京	199面マリ 193面ジョー

タイトル	スコア	スコアラー	備考
熱血硬派くにおくん (テクノスジャパン)	786,700	いちろうぱ …東京	６－３
黄金の城 (タイトー)	10,000,000+α	恵一 and 恵美　…長野 剛Q超児イッキマン …大阪	——
聖戦士アマテラス (日物)	10,000,000	FKS(SP, A) …静岡	エリア＝181
ダンプ松本 (セガ)	8,123,350	IMM & AGF (M.A.I) …愛知	77面クリア
ダーウィン4078 (データイースト)	10,000,000+α	全国8店にて 達成	——
ミスター五右衛門 (コナミ)	999,999+α	全国6店にて 達成	——
妖獣伝 (アイレム)	最終面クリア のみなさん	全国5店にて 達成	——
闘いの挽歌 (カプコン)	全２周クリア のみなさん	全国3店にて 達成	——
大怪獣の逆襲 (タイトー)	1,000,000+α	全国4店にて 達成	——
グラディウス (コナミ)	10,000,000+α	全国4店にて 達成	——

このコーナーは，全国のビデオ・ゲーム・コーナーのご協力により作られています。掲載されている機種は，基本的にそれぞれのお店で人気の高いものです。

備考欄は，ゲーム難易度・エクステンド設定が標準のものと異なる場合，とくに高得点をマークしたときのクリア・ラウンド数，継続プレイのモードがある場合の使用の有無，そのほか，お店からの連絡事項のためのスペースとして設けられています。

「※」印がついているスコアは，備考欄には何も書かれてはいませんが，おそらく標準のものとは異なる設定でプレイしているのでは？と思われるものです。

なお，全国集計のハイスコアラーは，原則的に，難易度設定，クリア・ラウンド数の明確なスコアの中から選んでいます。また，機種によっては，一定のスコア以上はすべて同等の記録として，全国集計に掲載する場合もあります。ご了承ください。

平等で健全な競い合いをしていただけるよう，規約を設けさせていただいておりますが，ご意見などありましたら編集部までお寄せください。

函館キャロットハウス　北海道
北海道函館市美原町2-5-1　☎0138-46-4336

タイトル	スコア	スコアラー	備考
グラディウス	3,077,800	M,A	8周目
★ダーウィン４０７８	10,266,400	MOMOKO,K	
ミスター五右衛門	656,750	ROP	12面クリア
ＡＳＯ	2,648,550	TOTO	12面クリア
アーガス	991,000	ROP	
スクランブルフォーメーション	20,686,300	有斗1-F 34	ストック機 99機
魔界村	2,899,900	ROP	
聖戦士アマテラス	1,099,000	H,N	
ワンダーボーイ	1,000,520	仲野隆行	7周目1面
ホッピングマッピー	65,319	仲野隆行	31面クリア

ゲームコーナーロン　北海道
北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5　☎011-761-6172

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	971,800	ORO君	2周目3面 2コイン
熱血硬派くにおくん	444,750	柳原征直	4周目94面
グラディウス	2,016,900	Takahiro& Miho	5周4面
アルゴスの戦士	4,539,290	佐々木	1コイン 27面クリア
ファイナライザー	989,400	佐々木	
スペースハリアー	36,891,870	DevilSolder	18面クリア 1コイン
ファンタジーゾーン	8,749,300	有門寛剛	13面
アルカノイド	298,680	佐藤信幸	18面
ガントレット	1,687,975	中山直樹高松,瀬田	レベル38
ダンプ松本	2,760,720	中山直樹	

プレイシティキャロット琴似店　北海道
北海道札幌市西区琴似2条2丁目 琴似グリーンビル1F　☎011-621-1110

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプター	417,870	内村誠助	4面クリア
沙羅曼蛇	1,189,500	たなか ひろふみ	2周目5面
アルファックスＺ	2,390,400	宇佐美 将史	ノーマル
ファンタジーゾーン	15,981,400	つきだて	27面
バベルの塔	249,700	POO	1面〜最終面 クリア
ダーウィン４０７８	1,359,520	まあちゃん	39面
大怪獣の逆襲	255,055	畑野 千春	6面
アルカノイド	591,780	佐藤 信幸	28面 1コイン
ハングオン	54,161,200	弥左 繁晴	4′49″44
アテナ	82,150	西条 光良	

プレイシティキャロット小樽店　北海道
北海道小樽市花園1-1-10 東宝スカラ座1F　☎0134-23-9596

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	12,571,060	理周	18面
ワンダーボーイ	670,420	角尚道	5周目2面
サンダーセプター	4,225,700	HYPER内村	全面クリア
沙羅曼蛇	1,006,600	おーしま	1コイン 2周目3面
アテナ	134,700	HYPERのりよし	3面
聖戦士アマテラス	601,300	HYPER-MAD	
スーパーチャイニーズ	4,215,600	でんちゃあのりちん	
ＡＳＯ	3,002,750	AGU-WUG札幌	
ダーウィン４０７８	3,714,000	HYPERたけの	5周2面
★グラディウス	10,000,000+α	H.A.F.S	20周7面

川沿キャロットハウス　北海道
北海道札幌市南区川沿2条1丁目18番17　☎011-572-2383

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	407,800	S・K	1コイン 1プレイ
スクランブルフォーメーション	3,363,200	TOKIO	
ダーウィン４０７８	2,135,700	ENERGY	
トイポップ	83,580	ふかみ	1コイン 1プレイ
ミスター五右衛門	40,950	S・K	
ロボレス２００１	1,133,350	きょう太くん	
バベルの塔	57,300	ギル	
サンダーセプター	360,320	POO	
★グラディウス	10,000,000	遊び人の金さん	
ガントレット	583,406	鈴木靖彦	17面

西野ナムコランド　北海道
北海道札幌市西区西野1条3丁目 西宏ビル1F　☎011-665-5221

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ＡＳＯ	2,330,770	砂子田 政昭	最終面クリア
ガントレット	234,631	宮島 隆司 (ウィザード)	1コイン 1人プレイ
ミスター五右衛門	186,550	橋本 BIN	
アルカノイド	231,900	菅原 拓也	
ダーウィン４０７８	3,924,650	いとい しげ さと	
スーパーチャイニーズ	22,993,700	公務員&POO	50周の4面
トイポップ	59,760	砂子田 政昭	
ＲＦ２	218,440	今はなき公務員	ゴールイン
魔界村	1,181,500	金山 貴彦	
１９４２	11,787,950	大和 弘幸	最終面クリア 残り7機

室蘭キャロットハウス　北海道
北海道室蘭市中島町1-33-3　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	1,353,100	AVGハタ坊	3周目1面 1P1コイン
サンダーセプター	359,390	RPM	4面
アテナ	53,700	キャロットくん	ノーマル
アルカノイド	147,700	黒羽五人衆	11面
ファンタジーゾーン	13,280,140	CCB	24面
ダーウィン4078	1,026,520	Lee	ノーマル
怒	1,358,000	IKARI	1プレイ
スクランブルフォーメーション	21,888,900	AVGハタ坊	ノーマル
アルファックスZ	1,593,800	Lee	ノーマル
トイポップ	46,500	こまわり君	

ゲームセンタータイリョウ　宮城
宮城県角田市角田字牛舘6　☎02246-2-1384

タイトル	スコア	スコアラー	備考
魔界村	1,958,000	SIR(SVC)	7周目の6面
ASO	1,808,930	ゲーム君	最終面クリア
トイポップ	59,860	FELIX&MZ.	20面
テラクレスタ	287,800	S・S	
ダーウィン4078	7,030,800	N・A・O AND IMADE	5周目10面
スクランブルフォーメーション	100,000,000+α	IMADE,NAOSIR &KLW(SVC)	7周目残3機 ザコ99
黄金の城	1,290,900	LERICS	4周目
★闘いの挽歌	435,700	MZ.	最終面クリア
アルゴスの戦士	590,520	LERICS	
アーガス	908,200	N・A・O	6面

宇都宮キャロットハウス　栃木
栃木県宇都宮市駅前通り1-5-10　☎0286-25-6652

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	1,983,800	塩井敏克	3周目5面 1コイン
サイドポケット	136,800	hangyadon	
ファンタジーゾーン	9,939,000	井上和宏	18面
ワンダーボーイ	783,820	大貫政行	5周1面
サンダーセプター	406,020	BELZERGA 会員No1,NoB	ファイナルステージクリア
ミスター五右衛門	249,900	小野道弘	3面
ダーウィン4078	580,010	井上和宏	15面
闘いの挽歌	277,800	AMA	
ダンプ松本	4,000,000+α	大和一世	78面にて画面停止

ゲームプラザNTK恵庭店　北海道
北海道恵庭市末広町153　☎0123-33-2271

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	830,100	木内 達夫 NTK会員 922	1P1コイン 2周目1面
スラップファイト	485,400	坂井 修 NTK会員 722	ノーマル 86周
アルカノイド	279,620	なす たけし くん 名誉会員 1032	17面 ノーマル
ソロモンの鍵	741,130	島松の豊田さん NTK会員 409	1コイン 22面
アテナ	81,500	NTKisBest ★★ TMJ ★★	ノーマル 1コイン
アルゴスの戦士	3,750,960	北広島高校 ARI NTK役員 336	1コイン 27面クリア
ファンタジーゾーン	9,279,200	千歳のまあちゃん NTK会員 715	ハードランク 3周目1面
熱血硬派くにおくん	237,400	新入社員 とおる君 NTK会員 475	3周目の2面 2機設定
黄金の城	3,572,800	恵庭北高 山田 真 NTK会員1049	1コイン 2時間33分
妖獣伝	179,300	恵庭中 高橋 恵二 NTK役員 596	ノーマル

ブックセンタースクラム　宮城
宮城県泉市松森字後田45-1　☎022-373-3887

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	656,200	タコ村上	6面
サンダーセプター	322,780	M,K (SP-B)	
ファンタジーゾーン	12,392,360	児玉 正弘	1コイン 17面
バベルの塔	153,800	ZYX	49面
ミスター五右衛門	481,050	BEAKER	3周目
妖獣伝	199,300	Y,SHIMIZU	4面
黄金の城	9,030,400	山田	24周目
スーパーチャイニーズ	6,104,600	TGC,M	
スクランブルフォーメーション	34,000,000	YS+とみたビーカー	18周
アルカノイド	175,050	CBR	11面

今市ゲームセンター　栃木
栃木県今市市今市1111　☎0288-21-1429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソロモンの鍵	1,469,670	M,T	8-4ルーム
アルゴスの戦士	2,068,020	I,O(EUC)	22面
アルカノイド	535,750	T,Y	ノーマル
ハレー彗星	4,281,450	小倉(KENBOU)	ノーマル
ワンダーボーイ	713,070	大島 誠司	5周目1面
ASO	588,680	大島 誠司	ハード
妖獣伝	221,300	天節夫	ノーマル
ダンプ松本	567,210	時祭イヴ(EUC)	8面
グラディウス	956,900	ABS(EUC)	ベリーハード 3-2
ダーウィン4078	287,350	I,O(EUC)	ノーマル 6面

ゲームプラザ月光仮面　北海道
北海道小樽市花園1-9-2　☎0134-23-9973

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エンデューロレーサー	2,429,176	HONDACBR2 50FOUR	出荷時設定 4面
熱血硬派くにおくん	215,750	相沢秀則	ノーマル
沙羅曼蛇	1,041,800	大島 満	ノーマル 1コイン 2-3
アルゴスの戦士	2,847,110	TAKA	ノーマル 1コイン20面
ファンタジーゾーン	13,228,200	MR-X	ノーマル
★妖獣伝	685,500	HYPER-紅尾	ノーマル 全面クリア
サイドポケット	52,800	HYPER=CAT=	ノーマル 1コイン
闘いの挽歌	303,650	AHO	ノーマル 1コイン
怒	1,337,400	HYPER-紅尾	ノーマル 1コイン
アテナ	40,250	?	ノーマル

プレイゾーン　ジャック&ベティ　山大前店　山形
山形県山形市東原町1-2-13　☎0236-42-4212

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アテナ	777,000	TAG	ラストワールド
ソロモンの鍵	4,057,810	川島利文(SP,B)	43面
沙羅曼蛇	1,040,000	川島利文(SP,B)	2周目の3
スラップファイト	9,999,990	石井 元	19周
アルカノイド	1,059,310	川島利文(SP,B)	最終面クリア
サイドポケット	191,200	川島利文(SP,B)	12面
アルゴスの戦士	5,959,980	川島利文(SP,B)	最終面クリア
熱血硬派くにおくん	661,900	坂野(KAW)	
ファンタジーゾーン	19,053,240	あちょ	
ダンプ松本	7,564,080	SOL(SP,B)	77面クリア

ゲームシティジル　群馬
群馬県高崎市中紺屋町33　☎0273-25-9775

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハレー彗星	3,834,810	H,H	
ASO	2,085,500	???	
スクランブルフォーメーション	2,199,600	MIC	2周目野球場
THE26THZ	1,870,600	FZR	X面
アルカノイド	617,260	MIC	32面
黄金の城	312,000	H,M	
熱血硬派くにおくん	105,450	じろう	4面事務所内
エンパイアシティ1931			
怒	294,500	???	
大怪獣の逆襲			

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
北海道札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	102,790	日枝	1コイン 8面
サイドポケット	72,700	TS	1コイン 5面
沙羅曼蛇	713,700	遊び人	1プレイ 7面
ソロモンの鍵	301,350	テクモ小僧	18面
エンデューロレーサー	1,588,213	遊び人	3面
熱血硬派くにおくん	193,250	斎藤	8面
アルゴスの戦士	3,779,320	亜留後須 深井	27面クリア
アルファックスZ	627,900	日枝	
ハレー彗星	4,302,920	遊び人	
ダーウィン4078	1,859,150	平岩高	ハードランク

筑波学園キャロットハウス　茨城
茨城県新治郡桜村天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	743,900	遠藤織にちかってゲーム引退(SIN)	1コイン 6面
サンダーセプター	426,910	DMEおくんです	マスター
エンデューロレーサー	19,080,827	TER	全コース クリア
アテナ	546,100	PON太郎君 だよ〜ん!	1コイン 3ライブ
エンパイアシティ1931	109,650	ラサール田島	1コイン ラウンド不明
アルカノイド	580,000	不 明	1コイン 25面
聖戦士アマテラス	287,700	けいさん	4面 1コイン
ミスター五右衛門	249,300	CAN太郎	4面
ファンタジーゾーン	12,992,780	BELZERGA DREAMERS	26面
ASO	3,187,290	FAMK-AE	13面 全面クリア

上福岡ビッグキャロット　埼玉
埼玉県上福岡市上福岡1-7　☎0492-64-9966

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アテナ	347,800	MAX	WORLDOF HELL
沙羅曼蛇	2,127,500	ACU-EPS	3-5 5機設定
ワルキューレの冒険		山中和裕	L-17
アルカノイド	810,600	おかすかかかー	クリア
★ダーウィン4078	10,000,000	K,S,N,S	20周の15面
ワンダーボーイ	1,203,970	知らない人	7-1
バベルの塔	371,400	AOI&ORK	クリア
サンダーセプター	337,230	M,F,P	3面クリア
★妖獣伝	999,999+α	OKAN'K2	5機設定 クリア
ダンプ松本	1,019,050	ROT	25面

プレイシティキャロット八戸店　青森
青森県八戸市大字六日町33　☎0178-44-4645

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	1,474,100	赤坂 守	
アルカノイド	742,080	百目木	
ワルキューレの冒険		×××	
黄金の城	1,384,500	Taku & H	
トイポップ	90,150	AO!	ボックス44
ダーウィン4078	1,197,680	赤坂 守	23面
ワンダーボーイ	544,920	本田 美奈子	
ファンタジーゾーン	17,998,600	赤坂 守	37面
ダンプ松本	722,650	S,O	
ミスター五右衛門	163,050	赤坂 守	

水戸サントピアナムコランド　茨城
茨城県水戸市南町1-2-22 サントピア7F　☎0292-26-3131

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプター	425,480	としくん	全面クリア
1942	10,155,970	MARINA	全面クリア
ダーウィン4078	318,050	笹舘秀一郎	10面
グラディウス	1,852,500	レークサイド570万 ………KKK	5周目4面
ASO	2,882,180	KKK(30万点の損)	全面クリア
スーパーチャイニーズ	1,340,500	とく田てつや	7周目2面
アッポー	266,420	とく田てつや&しいなあつひと	
魔界村	1,542,500	阿久津泰男	5周目
エキサイティングアワー	166,050	関達也	
スーパークロス	283,500	キクブー	5周目

セントラル・パーク　PART1　埼玉
埼玉県川口市芝3732　☎0482-69-3828

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	15,110,060	だめだこりゃ	絶不調
アルゴスの戦士	5,022,270	木村雅彦	最終面クリア
ハングオン	38,812,490	木村雅彦	4'59"58
ファンタジーゾーン	32,495,100	木村雅彦	R63 8周目7面
ギャラクティックウォーリアーズ	1,000万+α	ATARIBANT ALL-HKD	
スペースハリアー	31,056,700	田中保夫	
沙羅曼蛇	1,767,800	斉藤要	
アルゴスの戦士	3,486,690	大村雅彦	最終面クリア
ハングオン	30,686,620	荒井貴治	

プレイシティキャロット仙台店　宮城
宮城県仙台市中央1-2-3 第一ビル2F　☎0222-23-8380

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワルキューレの冒険		I,Z(SP,17)	1コイン
アテナ	344,150	たけお	1コイン
アルカノイド	991,010	MNT	最終面クリア
沙羅曼蛇	1,544,500	K,W(SP,A)	3周目1面
エンデューロレーサー	18,137,716	RYU	最終面クリア
サンダーセプター	431,040	SOL(SP,B)	最終面クリア
スーパースプリント	152,330	SOL(SP,B)	
アルファックスZ	9,999,900+α	K,W(SP,A)	
聖戦士アマテラス	1,430,700	SEIRAN	1コイン 10周

日立キャロットハウス　茨城
茨城県日立市鮎川町6-7-4　☎0294-34-1010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	830,400	勇治ですヨ!	1コイン 3機設定のみ
スクランブルフォーメーション	422,028,000	中村 優	28周目
グラディウス	2,022,000	塾長	ノーマル
ワンダーボーイ	1,136,800	HABUですヨ!	7周目3面
怒	1,414,200	KNIS	1コイン
ミスター五右衛門	183,550	愛沢 まり	4面
闘いの挽歌	674,950	塾長JR	2周目7面
★ダーウィン4078	14,384,130	言語障害小僧	12周目 シーン14
アテナ	41,800	MAK	1コイン
サンダーセプター	324,940	MAR	マーシャル

ビデオインセガペルル店　埼玉
埼玉県川越市脇田町3-6 長谷川ビル　☎0492-24-2407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	10,285,840	ウルトラマン小寺	3周目の1面
アルゴスの戦士	4,612,530	関 正和	最終面クリア
ダンプ松本	3,111,660	石川 雅弘	エラーのため続行不可能
アルカノイド	235,080	オチ	1クレジット 14面
ハングオン (シットダウン)	32,604,710	TZR	4'45"61
ASO	2,512,950	いとりん・いとりん ボンヨヨヨ〜ン	最終面クリア
エンデューロレーサー	2,794,490	藤野 武	60秒スタート・5面
黄金の城	1,002,500	SMS	4周目
スペースポジション	274,390	関仁田・移川・都築・小寺・横山・バゲ	1プレーヤー7面
カルテット2	152,600	おにょくん です!	1クレジット

セントラルゲーム・ラッキー　千葉
千葉県千葉市富士見2-4-16　☎0472-24-0052

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	1,623,200	POY	3周目1面 1コイン
エンデューロレーサー	35,175,203	BON	4'02"32 イージー
ソロモンの鍵	7,040,592	FOX	最終面クリア 3機ノーマル
アルカノイド	786,300	???	33面 3機ノーマル
アテナ	361,450	KOGA	7面 ノーマル
サンダーセプター	360,010	ASO	4面 ノーマル
スペースポジション	283,540	ASO	全7面クリア ノーマル1P
アルゴスの戦士	4,488,090	FOX	全27面クリア 3機ノーマル
グラディウス	2,593,000	LMT-SAM	6周目3面 3機ノーマル
ワンダーボーイ	全エリア7-4 クリア	EXE	継続有

プレイシティキャロット烏山店　東京
東京都世田谷区南烏山6-5-15駅前中央ビル1F　☎03-309-1848

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	2,248,000	ああむ-ACU	3-5 1コイン
サンダーセプター	432,120	FLYING-FIN -RUN	最終面クリア
エンパイアシティ1931	402,890	M.C.K	4周目8面
エンデューロレーサー	1,068,392	M.C.K	2面
ペーパーボーイ	244,066	M.C.K	ミドルロード 4機設定
トイポップ	88,990	M.C.K	1人用 ランクC
スーパーチャイニーズ	21,726,900	M.C.K	16-4 1コイン
ダンプ松本	488,100	EMI	ラウンド11
忍者じゃじゃ丸くん		ツカンポよしだくんだよーん	
アルカノイド	86,410	M.C.K	5面3機設定 イージー

ファンファクトリー高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-1-4　☎03-371-8370

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルゴスの戦士	5,131,910	POP (FAMK)	27面 プレイヤー5
ファンタジーゾーン	8,523,700	中村一樹 OSA	21面 プレイヤー3
アテナ	142,250	もりくん	2面 プレイヤー5
スラップファイト	277,200	よしあき	69面 プレイヤー5
熱血硬派くにおくん	336,850	枚方高枝 滝沢昇	3周目4面の2 プレイヤー3
スターフォース	8,926,530	ANJ	プレイヤー3
ハレー彗星	4,105,740	もりくん	28面 プレイヤー3
メジャーリーグ	1,418,450	END	9回
エンパイアシティ1931	75,360	もりくん	プレイヤー5
THE26THZ	1,117,700	QED	P面 プレイヤー5

ゲームセンター　Pitt Inn　千葉
千葉県我孫子市湖北台1-14-12　☎

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スラップファイト	1,727,380	FAMK-押尾	4,255 5周目
スラップファイト	1,511,480	GEN(千葉)	4,255 4周目
メジャーリーグ	506,550	向	
ファンタジーゾーン	6,780,040	FAMK-AMI	ハーデスト
アルファクスZ	175,000	GANSEKI.	1-1
ASO	2,897,480	FAMK-GAN	12面クリア 残機3
ASO	2,908,050	FAMK-M,J	12面クリア 残機3
カルテット2	203,600	FAMK-AMI	9面
RF2	193,860	KVC 渡辺	全面クリア
飛竜の拳	263,700	山崎	

プレイシティキャロット経堂店　東京
東京都世田谷区経堂1-4-9　☎03-427-4324

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプター	437,520	ぬらりひょんず	ランクA マスター
エンデューロレーサー	1,187,755	滝沢正光	
アルカノイド	311,630	どおおおん俺は凡人だ! アミバの弟子	
オセロ	70,850	井上茂徳	レベル4
聖戦士アマテラス	531,200	も,もん,もぐら	エリア13
★カルテット2	99,999,999	ぬらりひょんず	JOEステージ 193
アストロフラッシュ	468,860	も,もん,もぐら	ラウンド7
バベルの塔	233,400	VMT-ABU	1コイン 64面クリア
ダンプ松本	5,084,800	ぬらりひょんず	77面クリア
クリスタルギャル	43,000	世紀末天才アミバ	大三元

プレイシティキャロット椎名町店　東京
東京都豊島区長崎1-5-1　☎03-974-9315

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダンプ松本	6,600,790	RPM西谷くん	77面
沙羅曼蛇	1,771,600	BROS-EXR	3-2
アルゴスの戦士	3,548,290	SET	全面クリア
聖戦士アマテラス	1,877,100	EXGANDER	34面
サンダーセプター	407,240	吉沢秋絵(ERI)	マスター 全面クリア
ファンタジーゾーン	12,463,100	ガチャピン	17面
バベルの塔	404,200	SOB	1コイン 全面クリア
トイポップ	63,590	ECM	ボックス31 1プレイ
アルカノイド	714,970	復活する あじふTHO	全面クリア
エンデューロレーサー	1,749,494	ZAT	3面

プレイシティキャロット田町店　東京
東京都港区芝5-27-12　☎03-452-8349

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エンデューロレーサー	2,271,532	MOG	
アルカノイド	156,870	PIG	
アテナ	236,750	マミー BAB	
聖戦士アマテラス	216,000	海野 てん	
バベルの塔	122,500	海野宝石店	
スクランブルフォーメーション	286,100		
メジャーリーグ	1,552,250	小高	
ダーウィン4078	256,250	YUM	
ASO	2,220,240	コミケ革命戦士 清水 康正	
ダンプ松本	796,220	若松 勝男	

プレイシティキャロット笹塚店　東京
東京都渋谷区笹塚1-56-28 ルミエール笹塚　☎03-378-1208

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	2,229,000	ああむ-ACU	3-6 1コイン
カルテット2	7,124,800	GIL-HAHAD	JOE55面 1コイン
トイポップ	72,440	M.C.K	27面
サンダーセプター	224,020	比嘉直	
ワンダーボーイ	650,470	ああむ-ACU	
スペースハリアー	39,439,400	ATARI-KAD +HKD	
エンデューロレーサー	1,551,731	GIL-HAMAD	ステージ3
アテナ	424,850	BROS-ルート2	全面クリア 1コイン
アルカノイド	729,590	VERTEX-AKR	32面
スペースポジション	240,460	黒髪	

プレイシティキャロット西荻店　東京
東京都杉並区西荻北3-1-9　☎03-397-4090

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	1,759,900	BROS-EXR	3周目2面
サンダーセプター	43,160	FLYING-FIN -RUN	最終面クリア
アルカノイド	825,750	杉森栄一	最終面クリア
トイポップ	135,930	LBRINIAN	1プレイ 最終面クリア
アテナ	385,300	ひくけんぱ	1コイン
エンデューロレーサー	2,515,234	FLYING-FIN -RUN	4面
スーパースプリント	36,370	FLYING- FIN-RUN	ベリーハード
スペースハリアー	30,562,550	YUKO	1コイン 残り1機
★ミスター五右衛門	999,999+α	EXCHANGER	18面で達成
★ダーウィン4078	10,000,000	SPERINIAN	6周目16面

ビックキャロットTOC店　東京
東京都品川区西五反田7-22-17 TOC内　☎03-494-2610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	1,659,100	大空魔竜 風見螢子	3-1
エンデューロレーサー	3,065,358	Y.H	もうすこしでゴール
サンダーセプター	250,250	ミスターX	
アテナ	436,850	BROS-ルート2	1コイン 全面クリア
ファンタジーゾーン	12,241,100	BROS-ルート2	18面
ASO	2,720,700	大空魔竜 風見螢子	全面クリア
怒	1,331,300	TBC	
ダーウィン4078	410,530	大空魔竜 風見螢子	13面
アルカノイド	237,730	戦闘メカ 風見螢子	1コイン 14面
聖戦士アマテラス	268,500	TBC	

プレイシティキャロット新宿店　東京
東京都新宿区新宿3-21-9　☎03-352-5346

タイトル	スコア	スコアラー	備考
モモコ120%	0+α	工藤尚朗	ノーマル 1周クリア
アルカノイド	800,900	グリーンスライム島本誠司	ノーマルラウンドオール
サンダーセプター	434,320	EXCHANGER?	マスター ノーマル
エンデューロレーサー	5,342,550	謎の常連=私は上手い!!	全5面クリア ノーマル
沙羅曼蛇	2,008,500	ビッグバイパー=ツインビーはMSX2	ノーマル 2周
アテナ	305,550	HIO	2基設定8面目 ノーマル
怒	1,687,500	安藤正信を良ろしく	1P1コイン 最終面クリア
ダンプ松本	4,967,910	GIL-HAMAD	76面極悪 VS極悪
スクランブルフォーメーション	2,778,800	サラリーマンの意気地じゃ!	ノーマル
スペースハリアー	35,506,240	KTI(福岡)	最終面クリア 1コイン

サンシャインゲームセンター　東京
東京都足立区西新井栄町2-3-4　☎03-887-6060

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	1,704,700	ATARI-FANCY -ACUHKD	3-4 点かせなし
アルゴスの戦士	3,574,320	鳴瀬昭男くん	22面
スラップファイト	869,680	LUM	3周目・エリア-255
サンダーセプター	351,290	CPM-SOL	4面
アルカノイド	708,780	YUKIO	オールクリア
アルファックスZ	10,000,000+α	AKI・ANN	1コイン
バベルの塔	20,900	ATARI-FANCY- ACUHKD	ZAPなし
ガントレット	669,807	SAHASRARA -ANN	1コイン
マーブルマッドネス	208,840	SAHASRARA -ANN	1P・残95秒・無死
サイドポケット	27,000	栄児郎Aちゃんアルバイト KSD	1コイン

GAME FANTASY　東京
東京都世田谷区三軒茶屋1-37-2 三茶ビル2F　☎03-410-6976

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エンデューロレーサー	2,989,840	ROF	ノーマル
カルテット2	3,001,830		
アルゴスの戦士	1,988,330	USA	
ダンプ松本	1,734,330	ダンプ	
ファンタジーゾーン	3,629,300	AAA	
アルカノイド	264,190	ABC	イージー
スクランブルフォーメーション	1,799,880	BBC	
メジャーリーグ	1,993,500		
スペースポジション	298,470		ノーマル
怒	609,800	AA·····	ハード

プレイシティキャロット早稲田店　東京
東京都新宿区西早稲田1-8-14　☎03-202-0299

タイトル	スコア	スコアラー	備考
聖戦士アマテラス	1,000,000	PSI	残り11人
ダンプ松本	655,890	ママ秋葉	ラウンド31
アルカノイド	870,290	Mrまさし君	33面
エンデューロレーサー	2,271,437	エンゲル屋ファル坊	ラップ4の途中
エンパイアシティ1931	298,710	エンゲル屋ファル坊	6周目でリセット
サンダーセプター	425,670	PSI	マスター(ランクアップ)
ワンダーボーイ	718,960	Mrまさし君	
マンハッタン24分署	80,800	TOM'S	
大怪獣の逆襲	54,165	K.T	
ギャラガ	99,990	AAA	

亀戸キャロットハウス　東京
東京都江東区亀戸2-20-3　☎03-683-4465

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプター	409,820	宮崎一郎(ESP)	
アルカノイド	131,650	ろべべどえす	15面 1コイン
ペーパーボーイ	110,965	NRX	グランドスクラム
★グラディウス	10,000,000+α	ともぞう	
★ダーウィン4078	10,000,000+α	ともぞう	ノーマル
カルテット	3,506,400	もりくん	16面JOE 1コイン
ダンプ松本	1,705,200	もりくん	29面 1コイン
聖戦士アマテラス	152,400	もりくん	5面 1コイン
ロボレス2001	1,000,000	もりくん	ラウンド9 百万ぴったり
ドラゴンバスター	787,150	きんちゃん	ラウンド11

プレイタウンYOU&YOU三軒茶屋店　東京
東京都世田谷区三軒茶屋1-33-19　☎03-410-8781

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	313,840	岩淵憲昭	1コイン
アルゴスの戦士	2,789,840	森くん	1コイン
熱血硬派くにおくん	200,650	鈴木	6面
エンパイアシティ1931	113,620	JACK,D	1コイン
ダンプ松本	600,750	吉田	1コイン
ミスター五右衛門	128,550	池田仁	1コイン
スクランブルフォーメーション	1,033,800	矢野	コース1周
アルファックスZ	125,800	増山智久	
妖獣伝	98,600	大久保	
パルパルークの伝説	42,000	中条	

ゲームブティック高田馬場　東京
東京都新宿区高田馬場3-2-15 第26東京ビル　☎03-362-9300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スターライダー	248,503	SHIELD GONE	ランク2
スーパースプリント	20,010	BUB人	ノーマル 1コイン
スパイハンター	523,895	MIT	ノーマル
マーブルマッドネス	202,510	ANN	ベリーイージー91秒1死
サンダーセプター	441,740	許さんエンドウ!!	イージ マスター
エンデューロレーサー(シットダウン)	2,994,599	エンゲル屋ファル坊 ゴールまで3センチ	イージー
沙羅曼蛇	2,124,500	CPM-闘幻狂 MOM	3周目の5面
アテナ	860,100	ZAP	旧バージョン 最終面クリア
アルカノイド	865,380	VERTEX-AKR	ノーマルALL,1コイン
バベルの塔	234,300	F・P・S・赤水晶 すごい中国人	1コイン 最終面クリア

ゲームインフォルム　東京
東京都武蔵野市境南町2-7-20　☎0422-31-3473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アテナ	178,400	GL-AA,MAD	1コイン
沙羅曼蛇	914,800	でーモン	2周目2面
アルカノイド	770,990	G BAL,TZ	全面クリア
熱血硬派くにおくん	528,400	泉田	
ファンタジーゾーン	506,200	野口	9面
アルゴスの戦士	2,567,450	C.BAL.T2	全面クリア
スペースハリアー	30,380,290	J・X・F	18面クリア
カルテット2	606,500	GIL-HAMAD	1コイン 51面クリア
スラップファイト	436,300	生田目	

GAMESPOT21国分寺店　東京
東京都国分寺市本多4-3-10　☎0423-23-9704

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メジャーリーグ	2,081,500	KARINO	
カルテット2	4,303,800	GIL-HAMAD	
アストロフラッシュ	388,200	TOSHI	
ダンプ松本	6,116,550	GIL-HAMAD	
ワンダーボーイ	640,200	FANTETIC,AHF	
ロボレス2001	1,791,400	VERTEX-AKR	
ファイナライザー	1,410,900	FANATIC,AHF	
テラクレスタ	1,000,000	松井秀彰	
グラディウス	1,957,800	相川和貫	
ファンタジーゾーン	13,518,800	GIL-HAMAD	

プレイシティキャロット駒沢店　東京
東京都世田谷区駒沢2-1-1 第2山国ビル1F　☎03-424-5272

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	1,507,300	TAC-IFN (樋口)	1コイン 2周目6面
アテナ	114,000	AUA	1コイン 3面
ASO	3,329,720	武田 淳	「R」不使用 最終面クリア
スペースハリアー	39,649,730	AUA	1コイン 最終面クリア
★ダーウィン4078	10,000,000+α	VAMPIRE	6周目16面 にて達成
ビーターパックラット	870,560	CIRCULAR	1コイン 26面
バベルの塔	260,300	AUA	1コイン終了 1〜64面
スクランブルフォーメーション	3,000,000+α	CHRCULAR	3周目以上
ダンプ松本	584,430	LIKE A CHERRY BOY	12面
エンパイアシティ1931	61,130	野村 順	6面

プレイ・アイシー鶴巻店　神奈川
神奈川県秦野市鶴巻1183　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソロモンの鍵	2,472,970	GOT	ルーム 8-4
サイドポケット	226,500	久保寺	S-16 球9個
アルカノイド	865,450	久保寺	最終面クリア
アテナ	220,650	久保寺	1コイン
アルゴスの戦士	5,127,580	久保寺	最終面クリア
スーパーチャイニーズ	7,166,100	DAZZLE (HST)	1人用
ワンダーボーイ	1,781,700	VMT-DAN	7周目4面
トイポップ	56,270	GOT	ボックス19
ダンプ松本	946,300	FW-S	
妖獣伝	169,300	久保寺	ノーマル

ゲームセンターセントラル鷹ノ台店　東京
東京都小平市小川町1-758-11　☎0423-45-6878

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファイナライザー	1,566,100	T・N	
チョップリフター	810,650	もん吉	
アルカノイド	100,000		
妖獣伝	277,900	ABA-木村	
ファンタジーゾーン	129,100	たて	
ダンプ松本	100,000		
怒	315,000	けやき	
黄金の城	100,000		
ワンダーボーイ	528,290	AMUSETTE-O・Y	
グラディウス	508,000	たて	

ゲームセンタートロン　東京
東京都目黒区原町1-9-9　☎03-792-6726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	807,940	シンボリルドルフ	33面クリア 1コイン
熱血硬派くにおくん	202,400	とおるくん	2周目 ランク最高
アルゴスの戦士	3,684,150	髙 田	27面クリア 1コイン
スクランブルフォーメーション	1,000,000	エキスパート	ランク上
カルテット2	523,000	MJQ	ランクアップ
グラディウス	1,000,000	無職透明のブー太郎	23周目3面
メジャーリーグ	352,450	くらもやん	1コイン
ナックルジョー	177,790	MBX	14面
ピンボールアクション	5,873,000	M.W	3ゲームクレジット
ダンプ松本	551,000	二谷英明	7面

プレイシティキャロット長岡店　新潟
新潟県長岡市大手通1-4-9　☎0258-36-0991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	982,900	大手のスタープレイヤー	1コイン 2周目3面
アテナ	154,000	TOY	4面1コイン
アルカノイド	919,970	T・S	ラウンド-オール
サンダーセプター	389,650	YAS	全面クリア マスター
ガントレット	1,042,247	ダイヤモンドプリンセス	1コイン L-94
怒	1,570,500	DEAD遠藤	最終面クリア
★妖獣伝	456,200	あそび人マチャ吉	最終面クリア
ダーウィン4078	3,428,590	16連射きよろう	62面
エンデューロレーサー	1,546,000	哭きの竜	1コイン
グラディウス	1,843,200	くたばれ城斗 (あいばより)	最強ランク 5周目の2面

花小金井キャロットハウス　東京
東京都小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプター	435,010	喜沢"ERI"秋絵	マスター
沙羅曼蛇	1,291,700	EXCHANGER	2周目5面
エンデューロレーサー	17,172,646	VCC	ノーミス 最終面クリア
ハングオン	44,796,860	AIDA&TAKASHI &KAU	4′53″58
アテナ	127,700	RPM西谷	2面
アルカノイド	889,120	一発直伝'悠理'	全面クリア
ダンプ松本	6,452,450	PRM西谷	77面クリア
アストロフラッシュ	276,200	御祖魔Ⅱ.	4周目地上
トイポップ	50,270	御祖魔Ⅱ.	ボックス18
バベルの塔	235,300	MR-II Crayon	1コイン 全面クリア

プレイシティキャロット伊勢佐木町店　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3-95　☎045-252-1164

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	572,610	U-TO	27面
エンデューロレーサー	17,234,000	TAP	
アテナ	820,980	ECM-OAZ -REO Y.Y	
★サンダーセプター	454,800	FANCY KETOSE	マスター
沙羅曼蛇	1,431,500	K.M	2-6だ 1コイン
バベルの塔	235,000	ECM一元D..E?	点かせぎ JADD0%
エンパイアシティ1931	919,600	VMT-MAL	
ファンタジーゾーン	16,821,440	VERTEX -AVL	26面
スクランブルフォーメーション	10,000,000+α	KWM-ATA	残り99以上 残機12機
聖戦士アマテラス	2,950,000	ECM PECSIA	58面

カミーノ古町プレイハウス　新潟
新潟県新潟市古町7-938　☎0252-24-4453

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	590,110	AMI	27面
アーガス	2,519,390	クリ丸	
アテナ	184,850	WIZ	
ファイナライザー	1,586,100	PHO	
闘いの挽歌	480,450	T・A	
マイティガイ	598,400	しぶや・EVE	
聖戦士アマテラス	320,600	武田	
強行突破	485,900	CMI	
トイポップ	49,560	しろと	1人プレイ
ダーウィン4078	232,950	仲村	

ゲーム中央プラザ　東京
東京都三鷹市下連雀3-43-28 創英ビル1F　☎0422-46-4407

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	1,636,100	EXCHANGER	3周目2面 1コイン
アテナ	80,400	中島浩一	2面
アルゴスの戦士	4,671,930	菊地	27面
ワンダーボーイ	1,263,890	EXGANDER	7周目1面
ワールドカップ	8-0	MUM	1コイン
ソロモンの鍵	1,457,310	EXGANDER	6周目5面
アルカノイド	700,390	小室	最終面
スラップファイト	1,422,790	LEE	255面
★熱血硬派くにおくん	786,700	いちろうば	6周目3面
ダンプ松本	1,605,530	withon	記載なし

ゲームセンタープレイシャトー　神奈川
神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109泰光ビル2F　☎045-251-8340

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	1,696,000	K.M	14面1P ノーマル
熱血硬派くにおくん	636,500	たらちゃん	22面 ノーマル1人
アテナ	255,600	茂木 純孝	ラビリンス ノーマル
サンダーセプター	453,280	FANCYKETOSE	マスター 最終面クリア
スーパースプリント	239,880	ダレダ!	レッドカー ノーマル
ワールドカップ	5-0	多々羅 剛	全クリア ノーマル
スラップファイト	992,310	GIL	エリア168 ノーマル
アルゴスの戦士	4,571,230	荒木田ひょっこり	27面クリア ノーマル
★ソロモンの鍵	7,716,912	FANCY-KETOSE	最終面クリア ノーマル
カルテット2	223,500	椎名 学	9面1プレイ ノーマル

ビデオインセガ万代店　新潟
新潟県新潟市万代1-1-25 ヴェルドシィール万代1F　☎0252-41-6930

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハングオン (ライドオンタイプ)	35,783,670		
エンデューロレーサー (ウイリータイプ)	1,738,107		
スペースハリアー (ローリングタイプ)	29,811,190		
ファンタジーゾーン	8,285,820		
アルゴスの戦士	2,425,240		
アルカノイド	745,900		
ダンプ松本	5,311,000		
ASO	1,874,300		
GPワールド	128,040		
サイドポケット	110,000		

東久留米キャロットハウス　東京
東京都東久留米市東本町6-1-1 大幸ビル1F　☎0424-75-7585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプター	443,010	ILS	マスター
沙羅曼蛇	1,257,500	EXCHANGER	2周目5面 (1コイン)
バベルの塔	225,300	BG	1〜64面クリア1コイン
トイポップ	109,730	VERTEX-AHT	ボックス43
エンパイアシティー1931	397,070	ILS	4周目6面
怒	1,788,300	GIL-HAMAD	最終面クリア
エンデューロレーサー	1,685,725	VERTEX-ATM	ステージ3
スクランブルフォーメーション	10,000,000	DA!	7周目の代々木
ダンプ松本	5,500,000	破壊魔-悠理	77面
ガントレット	192,650	BG	1コイン レベル22

ジョイプラザカミオーオカタイトー　神奈川
神奈川県横浜市港南区上大岡西1-10-14 桂ビル内　☎045-843-7560

タイトル	スコア	スコアラー	備考
メジャーリーグ	1,549,460	GVI	
妖獣伝	386,000	白石明生	
アルカノイド	437,680	関 陽也	
ワンダーボーイ	1,215,030	関 勝也	
スラップファイト	1,600,060	田辺康明	
ファンタジーゾーン	10,983,800	田辺康明	
聖戦士アマテラス	362,150	関谷 元	
沙羅曼蛇	284,560	GVI	
エンデューロレーサー	1,892,380	GVI	
アテナ	184,560	関 陽也	

ダイエーレジャーランド高岡店　富山
富山県高岡市駅南1-2-1 ダイエー高岡店内　☎0766-25-1611

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アテナ	534,850	MANGI	最終面クリア
サンダーセプター	410,940	たかまる	マスター
スラップファイト	715,650	タカ	221エリア
熱血硬派くにおくん	99,600	HSO	4面
ダンプ松本	230,570	タツヤ	ランクアップ
アルゴスの戦士	3,029,830	MANGI	最終面クリア
ワンダーボーイ	815,560	正人	
アルカノイド	102,210	MTG浜本邦明	7面
ロボレス2001	10,000,000	ともやーん	
ガントレット	600,000	みなみきよし	1人プレイ (エルフ)

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1　☎03-943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	2,256,400	ああむ-ACU	3周目5面
サンダーセプター	454,440	GMC-えるす	マスター
アルカノイド	1,156,000	元ITP-山河悠理	33面クリア
アテナ	1,224,400	DAZ-ECM-REO Y.N.	最終面クリア
エンデューロレーサー	18,144,064	FPG-BON	ゴールイン 4′19″45
ロードランナー (アタリ)	2,114,200	南雲優里	15面
★ミスター五右衛門	999,999+α	ペルシャ工藤尚朗 ECM-ZENJI	16面イヒヒヒ 21面
聖戦士アマテラス	4,614,700	FAMK-SJ-POP	91面 17人逮捕
★ワンダーボーイ	2,449,070	VMT-DAN	8-4クリア
★カルテット2	99,999,999+α	CRAMP BOY	199面

大船キャロットハウス　神奈川
神奈川県鎌倉市大船2-16-45　☎0467-47-4814

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	1,022,960	VMT-DAN	1コインALL 5機設定
エンデューロレーサー	2,964,423	江田島平八	60秒設定 シットダウン
沙羅曼蛇	2,122,100	ECM-ZENJI	3-5 5機設定 イージー
アテナ	1,471,750	ECM-REO-Y・Y	3人設定クリア
サンダーセプター	433,440	ECM アッキョー	マスター
バベルの塔	621,300	黒魔術狂	1コイン ストレートC
ファンタジーゾーン	16,713,300	VMT-ABU	29面
★エンパイアシティ1931	1,407,290	GREAT-UDO	1コイン
★闘いの挽歌	453,800	ECM ZENJI	全2周Nミスクリア残13人
ワンダーボーイ	1,518,650	ECM アッキョー	7-4 クリア

ダイエーレジャーランド金沢店　石川
石川県金沢市尾張町2-1-1 ダイエー金沢店　☎0762-23-7111

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルゴスの戦士	1,207,710	本田隆浩	17面
ハレー彗星	6,748,960	中大生になりたい	
カルテット2	16,035,000	GER!	ステージ78
アルカノイド	696,730	MNK	33面
熱血硬派くにおくん	426,450	コナちゃん	4周目の2面
ワンダーボーイ	803,200	GER!	エリア6-2面
スクランブルフォーメーション	30,000,000	KAY	
トイポップ	70,040	きよし と ともや	ボックス28
THE26THZ	3,500,000+α	コナちゃん野郎	全面クリア
スカイキッドデラックス	1,104,310	田島恒保教頭	21面クリア 爆撃数18

プレイシティキャロット金沢店　石川
石川県金沢市片町2-8-20 児玉ビル1F　☎0762-21-9457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エンデューロレーサー	1,813,049	NSC	3面ゴール前
沙羅曼蛇	1,239,600	コナちゃん	1コイン
アルカノイド	795,400	SRX	1コイン 33面クリア
アテナ	126,950	おに	3面
サンダーセプター	411,900	たかまる	4面クリア
怒	1,441,700	新星コナちゃん	全面クリア
スーパーチャイニーズ	4,354,100	田畠恒保教頭9世	1プレイ 7-4
スーパースプリント	11,910	快刀剣士	1コイン
ファンタジーゾーン	11,410,120	BGM	18面
サイドポケット	34,600	SOH	

ゲームインカナザワ　石川
石川県金沢市安江町3-4　☎0762-31-3526

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ダンプ松本	6,569,660	GER	77面
カルテット	10,514,800	GER	64面
アルカノイド	212,870	A,C,T	
闘いの挽歌	624,550	コナちゃん	
ファンタジーゾーン	15,036,280	KMY,T	
メジャーリーグ	2,080,550	Miu	
ワンダーボーイ	836,360	GER	
怒	1,463,800	コナちゃん	
黄金の城	4,558,200	たさきまさき	
ロボレス2001	2,626,600	滝沢涙	

ゲームセンター大野プレイランド　福井
福井県大野市陽明町1-1401　☎07796-5-1146

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スクランブルフォーメーション	5,276,600	松田 啓二	
ASO	2,018,500	RSC	全12面クリア
THE26THZ	7,835,000	KENeHAN& OOCHAN	36面2
アルゴスの戦士	3,100,930	OUT	24面
★闘いの挽歌	445,650	THEA,S	全2周目クリア
グラディウス	1,018,200	やっさん!	3周目4面
アルカノイド	774,970	OUT	最終面
ファンタジーゾーン	7,344,040	THEA,S	11面
キングオブボクサー	2,289,000	JOHN RAMBO	
ロボレス2001	1,230,300	SYOV	

朝日町キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市朝日町1-6-1　☎0552-51-0348

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプター	423,530	岩崎	最終面クリア マスター
沙羅曼蛇	1,076,800	DAZZLE ぼちゃ	1コイン1P 2周目3面
アルカノイド	294,080	GANGARA	1コイン 19面
エンデューロレーサー	1,782,848	DAZZLE UMI	1コイン 3面
アテナ	421,450	DAZZLE ぼちゃ	1コイン
ワルキューレの冒険	クリア	DAZZLE UMI,ONO	(CR× 他計4人)
ファンタジーゾーン	7,283,000	早矢仕	
パステルギャル	2,530,000	DAZZLE	最弱モード

善光寺キャロットハウス　山梨
山梨県甲府市善光寺町1-18-16　☎0552-32-5904

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	736,000	フリッパー	1コイン
アテナ	487,750	DAZZLE ボチャ	
アルカノイド	686,650	きよたか	
ガントレット	1,600,934	TKO	エルフ
エンデューロレーサー	2,953,232	KOBATCH (おたふく太郎)	
サンダーセプター	427,240	いわさき	コマンド4 クリア
ファンタジーゾーン	13,608,100	KRS	
エンパイアシティ1931	482,400	B,I	
ダンプ松本	6,859,100	DAZZLE ボチャ	
キングオブボクサー	3,207,000	KRS	

プレイシティキャロット甲府中央店　山梨
山梨県甲府市中央2-12-22　☎0552-32-2429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アテナ	229,850	NS250R シムヤン仕様	1コイン
沙羅曼蛇	1,470,800	ぼちゃ (DAZZLE)	1コイン 最終面クリア
サンダーセプター	423,560	SDF	最終面クリア
バベルの塔	233,000	BUG(DAZZLE)	
スーパーチャイニーズ	12,381,200	TN-KO (DAZZLE)	1人用 3人仕様
スペースチャイニーズ	20,452,700	TN-KO+中とも (DAZZLE)	2人用 3人仕様
ワルキューレの冒険	クリア	TN-KO (DAZZLE)	
ダンプ松本	3,787,070	富士見のDON君	
聖戦士アマテラス	1,873,500	TN-KO (DAZZLE)	
ファンタジーゾーン	10,082,400	TN-KO (DAZZLE)	

プレイシティキャロット松本店　長野
長野県松本市中央1-3-7 セントラルビルBF　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スクランブルフォーメーション	40,000,000+α	HIM+JIN	20周目 残機75機
★黄金の城	10,000,000+α	恵一and恵美	
ワンダーボーイ	1,001,920	恵美ちゃん好き	
アルファックスZ	9,999,800	Fum	全面クリア
沙羅曼蛇	1,802,200	CPM闘幻狂KOM	3周目3面 1コイン
メジャーリーグ	1,728,800	横山さん好き	1コイン
聖戦士アマテラス	732,100	HIM	エリア12
アルカノイド	651,370	HN	全面クリア
妖獣伝	464,400	JIN	
サンダーセプター	434,990	マイナーTAN (GAU)	最終面クリア

YPエンゼル　岐阜
岐阜県多治見市本町2-18-10　☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	856,400	CCV&BEE	
アルカノイド	1,058,880	HCMビュービュー MOLE	
サンダーセプター	317,750	IMM&AGF (MAI)	4面
ファンタジーゾーン	4,847,700	CIA	
ダンプ松本	7,369,070	IMM&AGF (MAI)	77面クリア
怒	1,235,000	KIT	
ワンダーボーイ	920,910	MOX	
ダーウィン4078	1,804,000	HCMNO,8MOLE	3周15面
グラディウス	1,119,400	SSI	

レジャックIN-UFO　岐阜
岐阜県各務原市蘇原六軒町1-4　☎0583-83-4223

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エンデューロレーサー	2,868,806	MMC	5面 ノーマル
スペースポジション	299,180	J.P.F.	7面クリア ノーマル
アルカノイド	939,670	NCA	33面クリア ノーマル
ダンプ松本	7,800,000+α	J.P.F.	77面クリアでリセット
カルテット	16,245,400	J.P.F.	80面 1コイン
ワンダーボーイ	1,080,020	PACKY	7-2 ノーマル
★カルテット	99,999,999	J.P.F.	99面+α 4人プレイ
★カルテット	99,999,999	AMMON	4人とも 1コイン
★カルテット	99,999,999	PACKY	1コイン P=1000
★カルテット	99,999,999	NCA	カウンターストップ

プレイシティキャロット両替町店　静岡
静岡県静岡市両替町2-3-27　☎0542-55-1037

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプター	423,540	FIGHT/ ICZER-ONE	最終面クリア
沙羅曼蛇	2,237,800	FKS (SP,A)	1コイン 2周目5面
スーパースプリント	19,560	FUN	8面 1P,1C
怒	1,509,400	FKS (SP,A)	最終面クリア
★聖戦士アマテラス	10,000,000	FKS (SP,A)	37周目2面 エリア181
ファンタジーゾーン	16,452,600	じいてい	4周目2面
アルカノイド	927,730	T,MAMIKO	1コイン 最終面クリア
ハングオン (シッドダウン)	50,012,780	FUN	4'46"91
ASO	3,764,450	FKS (SP,A)	最終面クリア
サイドポケット	59,800	岩てん(らいん岩)	5面

ビデオインパズル　静岡
静岡県浜松市佐鳴台5-27-3　☎0534-48-4999

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	750,070	REORGANIZE HAC(LLL)	1コイン 33面
ワンダーボーイ	104,700	REORGANIZE HAC(REO)	7-4クリア
忍者じゃじゃ丸くん	489,500	REORGANIZE HAC(VIX)	14面
★ダーウィン4078	10,000,000+α	REORGANIZE HACLAYKA	96面+α
怒	1,558,600	REORGANIZE HAC(VIX)	1コイン 最終面クリア
アルゴスの戦士	3,500,030	REORGANIZE HAC(TAZ)	1コイン 24ラウンド
★沙羅曼蛇	3,697,500	REORGANIZE HACLAYKA	1コイン3機 6周目6面
熱血硬派くにおくん	782,850	REORGANIZE HAC(END)	7周目やくざ
ASO	4,230,790	REORGANIZE HAC(END)	12面クリア
ハイスピード	6,906,870	REORGANIZE HAC(LLL)	

プレイシティキャロットアピア店　静岡
静岡県静岡市中吉田川原田310-1　☎0542-63-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプター	423,630	SP,A(FKS)	最終面クリア
スーパースプリント	15,760	RSZ	1コイン
★ミスター五右衛門	999,999+α	LIBRINIAN	
スーパーチャイニーズ	8,610,500	DAZZLE7-4 (TN-KO)	
サイドポケット	94,900	豊臣(つかんぽ) バキスつき山	1プレイ
聖戦士アマテラス	1,234,500	SP,A(FKS)	25面(6-1) 残り9人
アテナ	113,850	PONKAN	
怒	1,623,900	DAZZLE (TN-KO)	最終面クリア
魔界村	476,600	MR,XことMAX	
ニューラリーX	318,400	RAXのラリーX	

ゲームランドウイング　静岡
静岡県島田市御仮屋町8788-1　☎05473-6-1991

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	780,000	T,N	2周目1面
アルカノイド	537,310	無	28面
ソロモンの鍵	615,960	NAL	エリア7-2
アテナ	161,600	アーサー高木君	1コイン
熱血硬派くにおくん	211,150	ブッシュマン	
アルゴスの戦士	5,336,230	FZR	27面クリア
ミスター五右衛門	264,150	アーサー高木君	4面
ファンタジーゾーン	16,326,200	アマカラMH	25面
ワンダーボーイ	730,230	BEET	エリア5-2
ダーウィン4078	538,380	MOICH	

ゲームコーナーアップル　静岡
静岡県静岡市東千代田1-7-8　☎0542-61-9109

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★アルカノイド	1,335,810	MAMIKO うしろゆびさされ組	全面クリア
沙羅曼蛇	8,714,100	REORGANIZE MAC(REO)	
ソロモンの鍵	2,177,940	舞本	30面
ハレー彗星	7,877,640	KNY	
エンデューロレーサー	2,436,257	KNY	
エンパイアシティ1931	521,780	ゆうゆです	
スラップファイト	874,310	ブリカンのおやじと ひつじ野郎	
グラディウス	1,445,200	YN	
熱血硬派くにおくん	480,350	岬太郎	
サイドポケット	124,000	A,I	

プレイシティーキャロット豊橋店　愛知
愛知県豊橋市駅前大通り1-12　☎0532-54-3195

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプター	415,260	NOV,(M,A,I)	4面クリア
沙羅曼蛇	1,016,400	M,NATSUME (M,A,I)	1コイン 2周目3面
アテナ	366,000	M,NATSUME (M,A,I)	最終面
エンデューロレーサー	25,148,122	SUG(M,A,I)	4'12"32
★ダンプ松本	8,123,350	IMM&AGF (M,A,I)	77面クリア
★ミスター五右衛門	999,999+α	明日香(M,A,I)	1Pステージ19にて達成
アルカノイド	678,070	MYU,市川	32面
聖戦士アマテラス	1,121,800	BIG BLAST (M,A,I)	エリア17 118面
スーパースプリント	38,500	RYON	
エンパイアシティ1931	159,390	KYOKO命	15面

星ヶ丘キャロットハウス　愛知
愛知県名古屋市千種区井上町72　☎052-782-2510

タイトル	スコア	スコアラー	備考
サンダーセプター	437,220	E,T	クリア
スペースハリアー	32,360,810	HCM-SCR &STI	クリア
マーブルマッドネス	204,230	HCM-NIX& TITTA	クリア2ミス 残り93秒
★エンデューロレーサー	39,158,376	HCM-CCV& BEE	クリア ノーミス
アルカノイド	1,002,030	HCM-No,8 MOLE	クリア
沙羅曼蛇	1,853,500	HCM-NIX& てった	3周3面
アテナ	1,479,500	HCM-ANN	クリア エプリなし
ダンプ松本	7,462,750	HCM-No,8 MOLE	77面暴走 十万点68回
ファンタジーゾーン	20,065,300	シャチ	35面
ガントレット	1,119,990	HCM-NIX& TITTA	1コイン 100面以上

プレイプラザ・ハスラー　愛知
愛知県小牧市弥生町158-5　☎0568-73-5698

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	1,070,960	山仲哲也	オール ノーマル
アテナ	828,700	船橋祐二	オール 10万20万のみ
沙羅曼蛇	1,839,100	杉山忠則	3周目の3 1コイン
熱血硬派くにおくん	374,100	矢野博則	ノーマル
アルゴスの戦士	4,162,710	三輪大介	オール ノーマル
グラディウス	3,101,100	山仲哲也	7周目の4ディフィカルト
ファンタジーゾーン	13,224,560	杉山忠則	メディウム
ハレー彗星	4,055,360	小島正行	ランクB
ダンプ松本	231,450	小出弘之	ノーマル

ゲームコーナーエース　愛知
愛知県江南市赤童子町大堀101　☎0587-55-9048

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	2,266,400	CMC(ZEUS)	1コイン 3周目の5面
アルゴスの戦士	5,033,570	BROS(PUMP-KIN)=GMC	1コイン 27面クリア
アルカノイド	1,014,900	BROS(TOM) =GMC	1コイン 33面クリア
アテナ	1,498,800	HCM-ANN& NIX&TS	1コイン 全面クリア
ファンタジーゾーン	14,974,000	BROS(KING APTHER)	ノーマル
聖戦士アマテラス	2,697,000	BROS(PUMP KIN)=GMC	エプリ4万
★ミスター五右衛門	999,999	いまえだ BROS (ルート2)	ステージ19で達成
マーブルマッドネス	210,160	BROS(ルート2) =GMC	2ミスクリア 98秒
熱血硬派くにおくん	398,000	BROS(CHAIN) =GMC	ノーマル
ダンプ松本	5,462,360	BROS(ルート2) =GMC	77面クリア

ゲームセンターニュースター　三重
三重県津市江戸橋1-130-7　☎0592-32-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	818,700	GON	1コイン クリア
アテナ	239,800	JIN	1コイン
スラップファイト	471,220	GON	ノーマル
アルカノイド	727,510	?	33面ノーマル
アルゴスの戦士	4,184,130	Z-SPM	ノーマル
ワールドカップ	8:0	山口孝司	ファイナルゲーム
大怪獣の逆襲	116,707	T.W	4面ノーマル
メジャーリーグ	1,603,250	?	1コイン 42-0
アストロフラッシュ	370,680	田中幸喜	5面ノーマル
ダーウィン４０７８	1,134,200	?	ランク3

プレイシティガムガム　大阪
大阪府吹田市岸部南1-24-906-383-0864

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	849,200	TANAKA	
アルカノイド	168,200	KUBO	
アテナ	142,550	INOUE	
サンダーセプター	408,520	MORIOKA	
ワルキューレの冒険		TANGE	
サイドポケット	60,500	NAKATA	
ファンタジーゾーン	8,195,900	MATSUURA	
スクランブルフォーメーション	10,000,000	TAKAHASHU	
エンパイアシティ１９３１	160,700	D.C.C	
ワンダーボーイ	72,270	福山伊勢丘クラブ	

ゲームセンターＮＡＳＡ　大阪
大阪府和泉市府中町1-10-13　☎0725-45-6992

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	786,100	清水雅雄	1コイン 1周1面
熱血硬派くにおくん	391,350	小林淳二	14面クリア
アルカノイド	286,220	家治	19面クリア
アテナ	206,550	かずひろ	5面クリア
アルゴスの戦士	3,604,310	裕幸	1コイン 全面クリア
ファンタジーゾーン	11,564,100	A・I-NMCI	19面クリア
ワールドカップ	優勝6:0 西ドイツ	伊藤	対コンピューター
グラディウス	2,016,700	その子♥	ノーマル
怒	275,900	裕幸	1コイン 最終面
★ミスター五右衛門	4,311,300	裕幸	8面クリア レベルダウン

ビッグキャロット京都　京都
京都府京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14　☎075-211-4429

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ファンタジーゾーン	21,962,500	ELO	33面
闘いの挽歌	1,020,600	RYO	2周目3面
ダンプ松本	7,126,600	MOLE(星ケ丘)	77面
エンパイアシティ１９３１	138,980	B.D.	
スクランブルフォーメーション	40,408,600	FAW	21周目
黄金の城	1,494,000	えんどうたけし	3周目ラスト
妖獣伝	281,300	スーパーレインボーズ	7面目
沙羅曼蛇	1,480,800	ANG商事	1コイン 2周目6面
スペースハリアー	50,319,070	木豐豐嘗だよ～ん	ノーミス クリア
インディジョーンズ	915,450	富山のみなみきよし	7ライブ

なんばＣＩＴＹビッグキャロット　大阪
大阪市南区難波5-1-60 なんばCITY内　☎06-644-2810

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	1,298,300	AM MEMBER -川本	
アテナ	175,650	WILDLAN!! 植場	
スーパースプリント	113,830	KON 豊田市!!	
サンダーセプター	361,150	連俊英	
エンデューロレーサー	1,107,437	LXE-ESU& OBQ	
アルカノイド	935,520	KCW-KNS MORITA	全面クリア
ファンタジーゾーン	11,412,300	上田和哉	
ダンプ松本	6,495,680	HCM-MOLE	
ダーウィン４０７８	422,290	門真五中の荒木	
★大怪獣の逆襲	2,068,032	CPM 闘幻狂-MEN	

プレイシティキャロット道頓堀店　大阪
大阪府大阪市南区道頓堀1-5-9　☎06-212-2530

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	1,538,600	KCW-ERI	
ファンタジーゾーン	12,814,700	相沢 隆之	
★黄金の城	10,000,000	剛Q超児イッキマン	
影の伝説	38,520,000	影のおうじゃ	
ダンプ松本	7,364,550	HCM-MOLE	
ミスター五右衛門	87,750	KCW-ルリ子	
聖戦士アマテラス	117,500	KCW-SIKO	
スーパーチャイニーズ	1,145,900	オメちゃん	
アテナ	255,000	アンチマニア家高組 組長 家高周司	
ダーウィン４０７８	158,970	デコみみよしお	

ビデオインマツヤ丸太町店　京都
京都府京都市中京区烏丸丸太町西入ル北側　☎075-211-8069

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アテナ	331,200	裸亜具	
アルカノイド	1,047,440	村村幸治	1コイン 最終面クリア
ファンタジーゾーン	15,189,400	宮本伸一	
★アルゴスの戦士	6,556,760	XYZ二宮	1コイン 最終面クリア
グラディウス	9,000,000	STAC-DRU	20周目
ワールドカップ	7試合クリア	原田芳孝他8名	
怒	1,676,800	STAC-DRU	
ワンダーボーイ	864,710	XYZ二宮	
ＡＳＯ	3,507,720	堀江辰征	12面クリア

プレイシティキャロットなんば店　大阪
大阪府大阪市南区難波3-6-17　☎06-633-8030

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	918,800	諸星あたる&0BQ	1コイン
アルカノイド	851,240	KCW-HAMAGON ＋みぞアーガ	
ダンプ松本	5,152,320	SMH-NAMAGON ＋そみアーガ	
アストロフラッシュ	137,040	A,I-NMC	
フラワー	161,090	SMH-NAMAGON	
ワンダーボーイ	1,003,160	仲山	
スーパースプリント	244,920	ホブソンズ&ミルキーウェイ	
★大怪獣の逆襲	1,773,718	8月9日ふたりの夏物語INNIGHT	
スーパーポジション	1,897,650	中里さん27才の誕生日おめでとう!	
アテナ	1,513,685	さよならナムコ! 3年間ありがとう!	

ビデオインシャトー　大阪
大阪府松原市天美南3-15-67　☎0723-36-7480

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルファックスＺ	9,999,900	A,Iメンバーの M原ピーキ様	残機＝20
ハレー彗星	5,892,100	昼宮サキ&夜宮サキ 実はCRYPTです	2周目
アルカノイド	786,300	A,I MEMBER-SD	全面クリア
★大怪獣の逆襲	3,015,000	MRG-SST シャトーバンザイ!	3周目
ワイバーン	635,600	私はどこ? ここはだれ?おや?	不詳
ガンスモーク	1,661,500	川崎です	
ＡＳＯ	1,867,400	岸田だよ! 文句あっか?	全面クリア
怒	1,305,800	稲垣君だよ	全面クリア 1コイン
スクランブルフォーメーション	2,742,700	A,Iメンバーの MATAGARI	
スカイキッド	1,016,200	NAMCOCLUBに入りたい子	1コイン 全面クリア

ダイエーレジャーランド藤ノ森店　京都
京都府京都市伏見区深草キトロ町82 ダイエー店内　☎075-642-4100

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルゴスの戦士	2,226,200	OPA-OPA	
熱血硬派くにおくん	710,400	蒲生	
ハングオン	10,130,990	塩見丸住杉本組	シットダウン
グラディウス	423,400	丸住塩見杉本組	
ファンタジーゾーン	7,560,200	周司	
スペースハリアー	28,654,820	塩見杉本丸住組	シットダウン 1コイン
エンデューロレーサー	2,792,692	杉本丸住塩見組	シットダウン 5面目 浜辺
ハレー彗星	3,930,820	TAN-TAN	10コ目の星
カルテット２	192,400	TAN-TAN	
闘いの挽歌	199,050	Echo	16面

プレイシティキャロット関大前店　大阪
大阪府吹田市千里山東1-7-20　☎06-380-8087

タイトル	スコア	スコアラー	備考
エンデューロレーサー	3,054,319	てっち21	ゴール寸前
アテナ	726,300	ダークグリーンスライムガノン	1コインクリア
沙羅曼蛇	1,976,000	STAC-DRU	3周目5面
ファンタジーゾーン	9,745,460	てっち21	20面
ドラゴンバスター	2,476,120	大仏魂井川	1コイン24面
アルカノイド	263,650	てっち21	15面
怒	1,453,300	てっち21	1コインクリア 1P
メトロクロス	817,150	てっち21	SIR
サンダーセプター	300,680	Q8Bart	4面
フリッキー	1,947,750	大仏魂井川	48面

ビデオゲームレーダー　大阪
大阪府東大阪市吉松2-1-1　☎06-729-0726

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	1,425,600	寺西	2周目4面 1コイン
アルカノイド	780,950	KCW-KNS	全面クリア
ワールドカップ	73	栗林	全面クリア
ファンタジーゾーン	886,300	じごくへ行けCKY	9面
沙羅曼蛇	734,000	羽迫	全面クリア 1コイン
熱血硬派くにおくん	606,200	井上	5周目
アルカノイド	885,750	KCW-KNS MORITA	全面クリア
アルゴスの戦士	2,455,380	宮内	
スクランブルフォーメーション	16,008,100	佐野	8周目ゆうえんち
ＡＳＯ	21,149,210	TEN丼おかわり	全面クリア

山科モンテカルロ　京都
京都府京都市山科区竹鼻竹ノ街道町39-2　☎075-594-5587

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ソロモンの鍵	1,067,430	MON-II	8-1
アルカロイド	798,200	なかむら	最終面クリアならず
ファンタジーゾーン	13,649,600	KYS	3周目
スラップファイト	895,000	KYS	263エリア
妖獣伝	16,200	平安のたいらみつはる	1面クリアできず
アルゴスの戦士	3,842,500	KYS	最終面クリア
アテナ	78,400	恵利ちゃんだぞ～い♥ (MSK)	3面目
カルテット２	1,596,500	KYS	29面目
ダンプ松本	10,000,000＋α	恵利ちゃんだぞ～い! (MSK)	99面以上
サイドポケット	173,000	MON-Ⅱ	5面目

ゲームスポットイーストサイド　大阪
大阪府堺市北瓦町2-1-28　☎0722-29-9366

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	865,310	MFT 深井	全面クリア
アルゴスの戦士	3,090,850	SSS	
沙羅曼蛇	1,419,400	A,I・川本	1コイン
ファンタジーゾーン	13,989,400	宮崎やすのぶ	
ソロモンの鍵	373,730	JAD	
カルテットⅡ	1,634,000	A,I-TK	
アストロフラッシュ	294,430	A,T-M原	
フラワー	342,400	A,I-NNC	
ロボレス２００１	1,019,900	A,I-たけし	1コイン
マッハライダー	999,990	けいちゃんだよ!	カウンターストップ

マイコンゲームＩ．Ｂ　＆　ＺＯＮＥ　兵庫
兵庫県尼崎市東園田町5-46-10　☎06-494-2373

タイトル	スコア	スコアラー	備考
熱血硬派くにおくん	196,600	ＪＵＮ	1人 ゴブリ3万
アルカノイド	763,200	イソジ	ノーマル
アテナ	162,000	カノウ	ノーマル
ファンタジーゾーン	9,109,660	FUGA・C	難度C
ワールドカップ	決勝 7-0 優勝	ＥＹ	ノーマル
アルゴスの戦士	2,188,380	ＪＵＮ	ノーマル
サイドポケット	99,600	ＰＯＮ	ノーマル
メジャーリーグ	1,086,400	ローン ウルフ	ノーマル
グラディウス	2,983,800	シハタ	ハード

プレイシティキャロット第４ビル店　大阪
大阪府大阪市北区梅田1-5 駅前第4ビルB2-25　☎06-341-8263

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アテナ	3,837,200	STAC-T,S &VIL	正攻法 最終面クリア
アルカノイド	853,210	HCM-MOLE	
妖獣伝	340,300	NAMCOT R mkⅢ	
大怪獣の逆襲	306,132	NAMCOT R U60	9面
ダンプ松本	7,271,360	HCM-MOLE	
ファンタジーゾーン	1,261,220	今最高のFM/7	
アルファックスＺ	9,999,900	ナムコクラブの諸星あたる	
ダーウィン４０７８	1,226,430	HCM-MOLE	

プレイシティキャロット京橋店　大阪
大阪府大阪市都島区東野田町5-1-19　☎06-358-1585

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	1,505,500	寝屋川のSTR	3周目の1面
アルカノイド	906,020	うまいにーちゃん	全面クリア
アテナ	433,150	クリス少尉	5面
★黄金の城	10,000,000＋α	剛Q超児イッキマン	残機多数
スペースハリアー	51,259,420	KJG-マミたん (水兵'S)	18面クリア 1コイン
ダンプ松本	6,170,900	うまいにーちゃん	77面
怒	1,667,700	KCW-ERI	全面クリア ノーマル
ワンダーボーイ	548,900	てっち21 from関大前	
ダーウィン４０７８	455,220	GAWさなえ	
バベルの塔	224,000	STAC-NSB	1～64 全面クリア

アミューズメントファンシティローレンＩ　和歌山
和歌山県和歌山市元寺町1-8-3　☎0734-28-0003

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ハレー彗星	5,356,900	岡本智年	ノーマル
スクランブルフォーメーション	2,466,100	波多秀起	ノーマル
影の伝説	2,761,500	白石治仁	ノーマル
エキサイティングアワー	501,100	大浦順司	21面クリア ノーマル
ミスター五右衛門	243,000	土橋将秀	ノーマル
沙羅曼蛇	1,075,400	SDI	ノーマル
アテナ	65,900	岡野英生	ノーマル
アルカノイド	824,890	坂原隆	最終面クリア ノーマル
熱血硬派くにおくん	358,550	井上敏行	ノーマル
ファンタジーゾーン	19,921,840	立畑正則	ノーマル

TVプレイハウスミッキーハウス　岡山
岡山県岡山市国富4-26-1　☎0862-72-6734

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	906,600	直本	1周クリア 2面
アルカノイド	223,740	AGO	ノーマル
エンデューロレーサー	1,745,613	利守	ノーマル
アテナ	271,800	原田敏之	2面クリア
ミスター五右衛門	270,300	富岡CCB	ノーマル
アルゴスの戦士	3,788,470	つるみ	全面クリア
ファンタジーゾーン	8,785,200	直本	全面クリア
ガントレット	1,237,400	服部	ウオーリアー
ワンダーボーイ	608,000	直本	ラウンド5-3
ガンスモーク	1,343,750	森隆一	全面クリア

ジョイランド松山　愛媛
愛媛県松山市大街道1-6-4　☎0899-33-6806

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	822,900	近藤 浩充	最終面クリア
熱血硬派くにおくん	408,250	よい子のかちくん♥	4周目2面
沙羅曼蛇	1,559,100	山下 茂樹	1プレイのみ
サイドポケット	27,200	ヒデ君で〜〜す。	ノーマル
アテナ	92,650	G.A.Gの正田	ノーマル
★大怪獣の逆襲	1,000,000	SURPASSER R-T	ノーマル
アルゴスの戦士	1,860,760	Newtype DMO・HTC	24面
スラップファイト	1,016,370	SURPASSER R-T	160エリア
★妖獣伝	526,100	SURPASSER R-T	最終面
THE26THZ	10,000,000+α	SURPASSER R-Tと上岡	6周目Zエリア(4時間)

ゲームスポット大橋　長崎
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル　☎0958-45-9619

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ワールドカップ	Final Game Win	エルフ・杉浦 ウォーリアー・浦瀬	ノーマル
沙羅曼蛇	686,500	山口 隆嗣 (テーブルタイプ)	2周目2面 ノーマル
アテナ	51,100	平野 英二	ノーマル
闘いの挽歌	133,000	中島 和史	4面 ノーマル
ツインビー	1,214,100	増山 修	ノーマル
聖戦士アマテラス	342,400	山口 隆雄	ノーマル
マンハッタン24分署	147,100	山口 健 (本拠地佐世保)	3面 イージー
ASO	135,470	小島 敬輝	ノーマル
黄金の城	4,488,300	森崎 敏宏	イージー
ハレー彗星	9,999,990+α	鵜殿 浩	48面 ノーマル

プレイシティキャロット福山店　広島
広島県福山市船町1-22　☎0849-24-2218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	987,600	ALTEC	2周目3面
アテナ	313,500	リキサン	
サンダーセプター	351,220	UMA	4面
アルカノイド	867,410	アキナチャンダイスキ	
ダンプ松本	2,600,000	JRL	
スクランブルフォーメーション	10,000,000+α	ヤマグチケンジン	
妖獣伝	526,900	オカバヤシケンイチロウ	
バベルの塔	641面クリア	チーヨンピル	
闘いの挽歌	461,000	HAN	

タイトピア木屋町店　愛媛
愛媛県松山市木屋町3-10-13　☎0899-24-8538

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スラップファイト	1,357,820	SURPASSER-R,T	ランクB 255エリア
アルカノイド	750,050	KGB	ランクA 最終面
熱血硬派くにおくん	548,050	よいこのかちくん	ノーマル 5周2面
ファンタジーゾーン	11,261,500	SURPASSER-R,T	ノーマル 19面
ワールドカップ	5対0	NHK	ノーマル 全面クリア
怒	1,400,400	本物のたかのり	最終面クリア
ロードランナーⅢ	4,743,930	堀山 隆	138面
ギャラガ	1,000,000+α	SURPASSER-R,T	プレイ機5 76面残7
フェアリーランドストーリー	6,326,130	SHINYA	プレイ数5 全面クリア
KOパンチ	341kg	堀山 隆	

プレイシティキャロット佐世保店　長崎
長崎県佐世保市下京町8-2　☎0956-24-0786

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	578,800	山口 健	6面
エンデューロレーサー	1,226,725	小島 英二	2周目不近
サンダーセプター	348,270	山口 健	4面
トイポップ	65,970	スコアラー不明	ノーマル
ダーウィン4078	883,710	松田 源兵衛	ノーマル
アルファックスZ	10,000,000+α	山口 健	エリア48
スーパーチャイニーズ	14,266,300	川口 健	7-4不近 ボーナスあり
マンハッタン24分署	207,000	山口 健	3機設定
アルカノイド	152,610	RGX,K	ノーマル
スクランブルフォーメーション	10,000,000+α	山口 錦次郎	ノーマル 3時間

ゲームセンターカントリーボーイ　広島
広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37　☎082-872-1605

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	519,200	山根	1コイン レベル2
グラディウス			ノーマル
アルゴスの戦士	4,164,260	ドラゴ	ノーマル 全面クリア㉗
アルカノイド	251,570	みちした	ノーマル 17面
カルテット2	96,600	もりしま	ノーマル
ファンタジーゾーン	11,030,000	左川	ノーマル 18面
スラップファイト	301,160	ドラゴ	ノーマル
ダンプ松本	470,000	内田	ノーマル
エンパイアシティ1931	69,450	ドラゴ	ノーマル
アテナ			ノーマル

高知プレイハウスウイン　高知
高知県高知市播磨屋町1-1-7　☎0888-22-3443

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	678,700	S・・	レベル最強 1コイン6面
熱血硬派くにおくん	224,800	RYU	ノーマル 2周目4面
アルゴスの戦士	5,099,940	XY.	1コイン 全面クリア
スペースハリアー	29,192,420	QIX	レベル最強 1コイン
アルカノイド	813,880	吉村知之	全面クリア
ハングオン	42,876,780	のせくん	ライドオンタイプ
ダンプ松本	449,200	XY.	14面
アテナ	144,100	・?・	
妖獣伝	162,300	WAO	
テラクレスタ	3,203,500	長田和也	レベルノーマル

分大キャロットハウス　大分
大分県大分市且ノ原ササコエ　☎0975-69-9851

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アテナ	245,900	ATHENA	ランク1
サンダーセプター	413,720	WIN	最終面クリア
アルカノイド	858,010	SA	最終面クリア
スーパースプリント	18,700	C	ノーマル
スーパーオセロ	二級	松	62石
サイドポケット	110,000	SS	ボール6
エンパイアシティ1931	48,130	CCB	ノーマル
ダンプ松本	158,250	GNP	ノーマル
ミスター五右衛門	134,900	MIN	ノーマル
ファンタジーゾーン	6,472,300	YOS	イージー

ビッグキャロット高松　香川
香川県高松市片原町2-4　☎0878-22-4555

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルカノイド	700,870	BBC	
サイドポケット	111,000	SSS	
ハングオン	32,250,720	RUN	4′49″43
沙羅曼蛇	818,000	TOM	3コイン
妖獣伝	251,700	MISATO,ESP	
ダンプ松本	139,110	XYZ	
怒	231,000	森塚	
グラディウス	934,800	RUN	2周目7面
ASO	1,509,190	エイジ,アスカ	
エンデューロレーサー	2,945,148	入江	

サクセス香椎店　福岡
福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-18　☎092-662-8181

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	2,278,400	GMC,ZEUS (愛知)	3-5 1コイン3機
アテナ	800,650	GMC,KBC	
スラップファイト	2,116,650	GMC,N,K	7周
ソロモンの鍵	4,112,800	GMC,PIZ	40面
サンダーセプター	447,070	GMC,えるす	マスター
アルカノイド	1,128,700	GMC,N,K	オール
アルゴスの戦士	6,525,680	GMC,DRG	最終面クリア
ワンダーボーイ	2,062,180	GMC,ひさの	7-4クリア
★ダーウィン4078	10,000,000+α	GMC,DURAN	92面 ランクアップ
★グラディウス	10,000,000+α	GMC,CROSS ナッパくんだよ〜ん	19-7

神宮前キャロットハウス　宮崎
宮崎県宮崎市神宮2-1-30 神宮前プラザビル　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	1,403,700	MGF NYA	2周目6面 1コイン
ファンタジーゾーン	16,566,700	KDT-OFE	ラウンド28
エンデューロレーサー	2,372,031	MGF 淵野	ラウンド4
アテナ	511,650	MGF EVE	最終面 1コイン
サンダーセプター	421,250	谷口浩之	マスター 最終面クリア
メジャーリーグ	2,239,200	岡村	61-0
アルカノイド	819,240	MGF NYA	1コイン オールクリア
エンパイアシティ1931	555,550	MGF 淵野	1コイン ループ突入
★妖獣伝	580,000	TAYO	最終面クリア
バベルの塔	1,048,500	CAN	1コイン 最終面クリア

プレイシティキャロット常磐店　香川
香川県高松市常磐町1-5-9　☎0878-34-3686

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	1,147,200	TOG	2周-4
サンダーセプター	333,960	T・H	4面
メジャーリーグ	3,834,900	TOM&元木	113点
ミスター五右衛門	149,750	TUC,UMEX SET(山口地区)	3面
アルファックスZ	1,986,900	RUN	23面
怒	1,396,500	RUN	1コイン 最終面クリア
妖獣伝	317,700	MISATO・ESP	
魔界村	1,113,200	TOM	5面
スーパーチャイニーズ	1,949,000	RUN	4-4

ゲームキャロット住吉　長崎
長崎県長崎市千歳町11-6　☎0958-47-3352

タイトル	スコア	スコアラー	備考
沙羅曼蛇	652,100	小曾根 剛	
ダンプ松本	2,104,950	山口 健	30面
スラップファイト	334,320	大西 康満	ノーマル
アルゴスの戦士	3,608,460	上田 和哉	
1942	11,794,630	橋本 佳尚	
アテナ	132,300	小森 明彦	
ファンタジーゾーン	10,636,100	片山 道久	ラウンド18
ツインビー	2,020,500	野田 裕久	ノーマル
ギャリバン	1,611,900	永谷 康晃	途中でやめる 中3,残30
スーパーチャイニーズ	235,800	富川 千年	

旭サービス都城店6Fプレイランド　宮崎
宮崎県都城市栄町20-1　☎0986-24-3300

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒	1,516,200	VFC-YAN	1コイン 最終面クリア
アーガス	2,173,950	VFC-WIN	エリア8 正攻法
スラップファイト	2,095,200	VFC-YAN	1コイン 396クリア
メトロクロス	877,150	VFC-WIN	1コイン SIR
スクランブルフォーメーション	10,000,000+α	VFC-YAN	5周,残10機
アルファックスZ	10,000,000+α	VFC-YAN	1コイン 1周
アルカノイド	786,200	VFC-YAN	1コイン 33面クリア
ASO	510,000	VFC-YAN	1コイン 8エリア
スカイキッド	1,163,420	VFC-M.BOY	最終面クリア 爆撃数15
大怪獣の逆襲	376,022	VFC-TERMINATOR!	1コイン 2周面5面

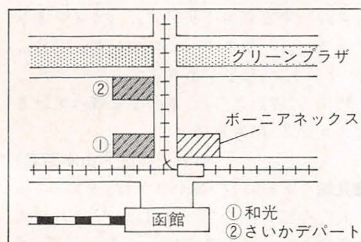
読者参加企画!! ビデオ・ゲーム・グラフティ

VIDEO GAME GRAFFITI

1か月のごぶさたでした。担当の見城こうじです。この夏，仙台の友人のところへ遊びに行ったら仙台キャロットハウス（チャレハイでおなじみ）に『ドラゴンバスター』，『リブルラブル』，『ボンビー』，さらにセガの『スペースタクティクス』などがあってうれしかったなぁ。そのほかにも古いゲームの置いてある店があって昔日（せきじつ）の感に打たれて帰って来ました。では，今月もさっそく行きましょう。

北海道

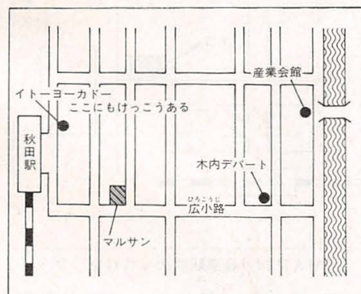
★函館駅前「和光」に『テーブルフリッパー』，『ギャラクシーウォーズ』他，「さいかデパート」に『パックギャル』，『スペースフィーバー』，『エスパイアル』などがあります(MAP1)。　(函館市・高橋聡志)



《MAP1》函館駅前のVGGマップ

秋田県

★秋田市の「マルサン」にナムコの『F1』がある(MAP2)。　(南秋田郡・吉田　勝)

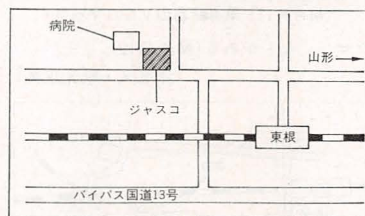


《MAP2》秋田市のVGGマップ

山形県

★山形県には山形らしく涙のでるほど古いゲームがたくさんあります。東根市の「ジャスコ東根店」に『ギャラクシーウォーズ』，『バルーンボンバー』，『ルパン3世』，『トランキライザーガン』などです(MAP3)。

(東根市・江藤蘭世)

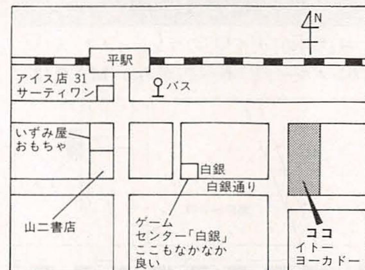


《MAP3》東根市のVGGマップ

福島県

★いわき市のヨーカドーに『ミサイルコマンド』があります。ここは最新ゲームで頭が疲れたら古いゲームで頭を休めて，と，なかなか良い場所です(MAP4)。

(いわき市・G.M.C.)

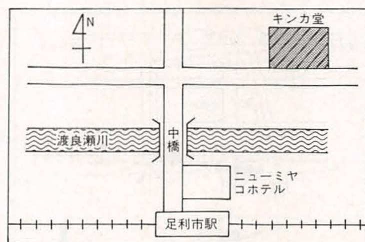


《MAP4》いわき市のVGGマップ

栃木県

★足利市の「キンカ堂足利店」には『スペースファイヤーバード』，『ニューヨークニューヨーク』，『フロッガー』，『タンクバタリアン』などがあります(MAP5)。

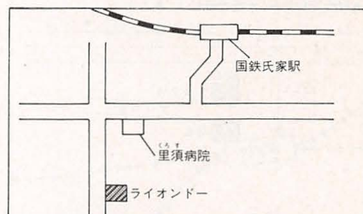
(足利市・タオルマン)



《MAP5》足利市のVGGマップ

★塩谷郡氏家町の「ライオンドー」に『ドンキーコング3』，『ポパイ』，『ポップフレーマー』，『ロックンロープ』，『スペースインベーダーII』，『シェリフ』，『Mr. Do！vs ユニコーンズ』，『ジャイラス』，『ニューヨークニューヨーク』などがある(MAP6)。

(塩谷郡・小野道弘)

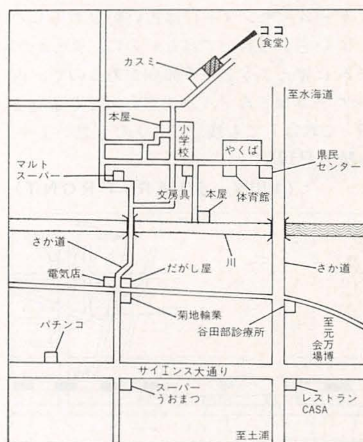


《MAP6》塩谷郡氏家町のVGGマップ

茨城県

★谷田部町（万博をやったところ）のカスミストアーの隣りの食堂「鈴春」にはスクランブルに似た主人公がヘリのゲームがある(MAP7)。　(筑波郡・アリー)

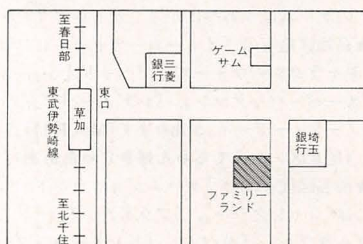
■見城：それはコナミの『スーパーコブラ』だと思います。面数がスクランブルの倍ありました。



《MAP7》谷田部町のVGGマップ

埼玉県

★草加市の「ファミリーランド」には『N－



《MAP8》草加市のVGGマップ

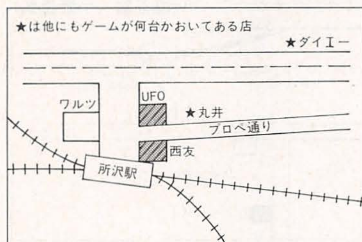
サブ』,『スーパーコブラ』,『ミサイルコマンド』,『ルパン３世』,『サーカスサーカス』なんかがあるよ(ＭＡＰ８)。

(八潮市・中島民哉)

★西武池袋線所沢駅前の「西友」には『スペースインベーダー』,『ギャラクシーウォーズ』,『アクロバット』,『フロッガー』などが10～20円で置いてあります。

ほかに「ＵＦＯゲームセンター」には『平安京エイリアン』があります(ＭＡＰ９)。

(所沢市・吉田聖寿)



《ＭＡＰ９》所沢駅前のＶＧＧマップ

東京都

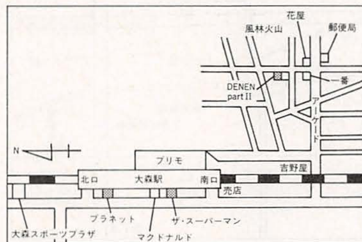
★大森駅周辺には壊かしいゲームが多いのです。「ＤＥＮＥＮ part II」には『ＱＩＸ』,『キックスタート』,『ポップフレイマー』他。

「ザ・スーパーマン」には『コマンドー』,『スペースサイクロン』など。

「ゲームスポットプラネット」には『ディープスキャン』と『カーハント』があります。

ゲーム・センターには古いからおもしろくな いというわけではないのに，新しいゲーム に替えようとする傾向があるので，古いゲ ームはどんどん消えていってしまいます。これはとても残念なことだと思います(ＭＡＰ10)。

(大田区・ＳＴＡＲ　ＦＲＯＮＴ)



《ＭＡＰ10》大森駅前のＶＧＧマップ

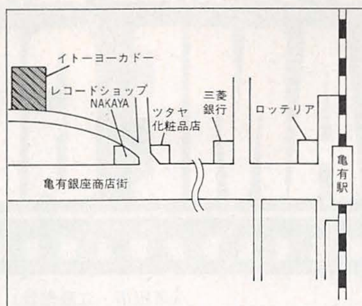
■見城：同感です。昔のゲームはハード的に貧弱だった分，アイデアで勝負しようという心意気が見られて素敵でした。最近のゲームはうわべばかりで悲しいです。

★葛飾区亀有の「イトーヨーカドー」には『ギャラクシーウォーズ』,『ヘッドオン』,『スーパーパックマン』,『レディーバグ』,『ノーティーボーイ』があります(ＭＡＰ11)。

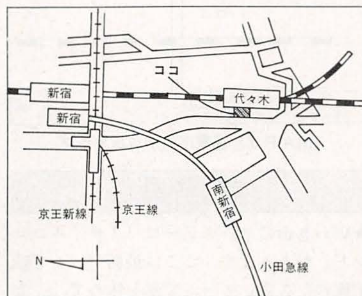
(足立区・かえでちゃん好きじゃあああ)

★渋谷区代々木の「ゲームジョイランド」には『ジャングラー』,『フライボーイ』,『リブルラブル』,『ポパイ』,『ドンキーコングJr.』,『ドンキーコング３』,『スーパーパックマン』などがある(ＭＡＰ12)。

(江東区・秋元正夫)



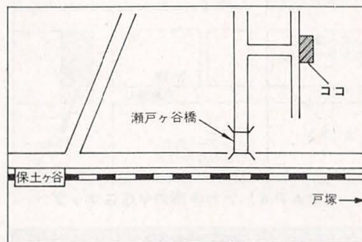
《ＭＡＰ11》亀有駅前のＶＧＧマップ



《ＭＡＰ12》代々木周辺のＶＧＧマップ

神奈川県

横浜市の「大正屋」のマンション？ 入口に『カンガルー』と『ポパイ』がある(ＭＡＰ13)。

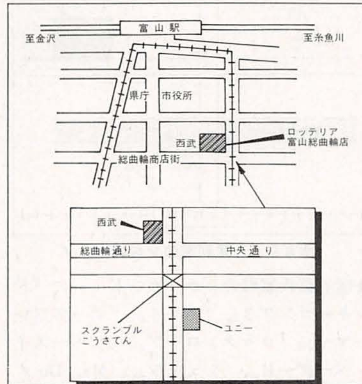


《ＭＡＰ13》横浜市のＶＧＧマップ

富山県

★西町の「ユニー」には『ポールポジション(Ｉ)』,『(旧)ラリーＸ』,『バトルクルーザーＭ12』,『スペースファイヤーバード』,『バッグマン』(パックマンではない),『ガンマン』,『ボールパーク』,『クロスファイヤー』，ビデオゲームとは少しちがうのでは，『Ｆ－１』,『サブマリン』などがあります。

「西武」には『ディフェンダー』,『フィールドゴール』がある(ＭＡＰ14)。

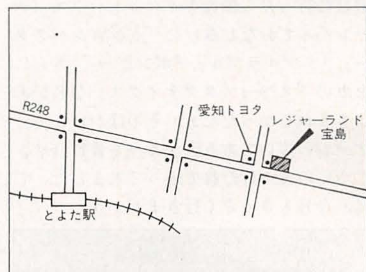


《ＭＡＰ14》富山駅前のＶＧＧマップ

愛知県

豊田市の「レジャーランド宝島」には『プーヤン』,『プロテニス』,『ハンバーガー』,『インターステラ』などあります(ＭＡＰ15)。

(豊田市・継岩直充)



《ＭＡＰ15》豊田市のＶＧＧマップ

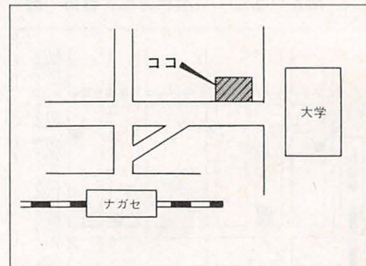
大阪府

★東大阪は近鉄・長瀬駅にある近畿大学前の通りの「アウトバーン」には『フィッシング』,『平安京エイリアン』,『カメレオンアーミー』,『サスケ vs コマンダ』,『侍』,『ヘッドオン』などがあります。

P.S.『赤いきつね』は今でも残っているだろうか？(ＭＡＰ16)

(天王寺区・山本芳彦)

■見城：えーっ!?『赤いきつね』を知ってる人なんていたの？ うれしい！ これは大変珍しい操作系のゲームで，レバーで砲頭の向きを変えて足元のペダルで砲台を左右に移動させてボタンで攻撃するというものでした。多分発売されなかった幻のゲームだったと思います。



《ＭＡＰ16》長瀬駅前のＶＧＧマップ

■ＶＧＧ大賞は！

今月は独断で，いいこと言ってくれた東京都のＳＴＡＲ　ＦＲＯＮＴ君に進呈します。今月は届いたレポートの数が多過ぎて大阪以西の紹介ができませんでした。残った分は来月にまわさせていただきます。ごめんしてね。

キミの疑問にプロがズバリ答える

ゲーム・プログラミング講座

回答者：ゲームスタジオ

本コーナーは「XEVIOUS」や「ドルアーガの塔」を創ったゲーム・デザイナー遠藤雅伸さんと，そのグループ「ゲームスタジオ」のメンバーが，読者の皆さんのゲーム・プログラミングに直接アドバイスをしてくれるページです。応募のきまりを読んで，どしどし質問をお寄せください。


シューティング・ゲームで，敵の弾と自分，敵と自分の当たり判定を機械語で作るにはどうしたらいいのでしょうか？

〔新潟県・奈良一幸？才〕


機械語でもＢＡＳＩＣでも同じです。自分の位置と敵の位置とを比較すればよいのです。

え，何だかわからない？　しょうがないな。では，例。

```
LD    A,〔MYXPOS〕
LD    HL,〔TEKIXPOS〕
SUB   〔HL〕
ADD   A,4
CP    9
RET   NC
LD    A,〔MYYPOS〕
LD    HL,〔TEKIYPOS〕
SUB   〔HL〕
ADD   A,4
CP    9
RET   NC
```

これは8×8の正方形の当たり判定です。絵の形や大きさによって，数値をいろいろ変えなさい。


ぼくは，ファミコンのスターソルジャーのおもしろさに感動！　自分でも，スターソルジャーみたいなゲームを作ってみたいのですが，敵の動きをどうプログラムすればいいのか，さっぱりわかりません。

いろいろな敵の動きを考えましたが，そのとおりに動かすには，どうすればいいのですか，教えてください。無理でしょうか？

〔宮城県・我妻裕一12才〕


たとえば，それがサインカーブだったら，サインカーブのプログラムを作り，そのとおりに動かすのです。

複雑な動きの場合には，いくつかの関数にわけて動かすという方法もありますが，あらかじめポジションを計算しておいて，テーブル(ＤＡＴＡ文とか)にして順番に引いてくるというチョンボ方式もあります。


ＭＳＸで同じ高さの二つ以上の音を続けてだすと，どうしても一つの音になってしまいます。きちんとわけて，だすようにするにはどうしたらよいですか，教えてください。

〔東京都・山口貴之13才〕


音と音の間に休符をはさみなさい。音の長さと休符の長さをいろいろと変えてためしなさい。スタッカート(スタッカットだったっけ？)がつけられますゾ。


雑誌などによく，〝フラグ〟という言葉がでてきますが，〝フラグ〟とは何ですか？

また，〝フラグをたてる〟といいますが，たてかたを教えてください。

〔富山県・浜谷　光12才〕


手旗信号というのを知っているかな？　フラグとは信号を伝えるための旗という意味（だと思う）。

たとえば，「マイシップが敵にやられたら，ドカーンという音をだしなさい」という情報をゲーム・ルーチンからサウンド・ルーチンに伝えるといったような場合に使います。

フラグのたてかたは，上の場合，０だったら音をださない，０以外だったら音をだすといったような使いかたをし，０以外の数字を書くことを音のフラグをたてるといいます。

❖　❖　❖

と，いうことで，今月もチャーリーや遠藤さんにかわって，7月号の「ＭＳＸの音の長さ」事件であえなく無念の死をとげた故大野木彦左衛門氏(うじと読むこと)の死後霊がお答え申した。

では，さらばじゃ！


なにわ先生，9月号のありがたいお話のおかげで，やっと迷路を作ることができました。

ところで9月号で「一の位の０～３，十の位の０～３をうまく使ってやると，またまた半分のデータですみますよ」とおっしゃっていますが，私にはどうしても理解できません。良き助言をお願いします。

〔福岡県・ハラくんマスク13才〕


それでは9月号のプログラムが理解できているものとして説明します。

ＢＡＳＩＣのプログラムだけでは，一の位の０～３，十の位の０～３をうまく使えないので，直接メモリに書き込む方法を使います。**リスト1**は，ＤＡＴＡをメモリにセットします。60行がこのプログラムのミソで，二つの位の０～３をうまく使っているところです。

リスト2は，このＤＡＴＡを使って迷路を作っています。リストは前回よりも長くなっていますが，ゲーム中のプログラムは，**リスト2**とメモリ中のＤＡＴＡだけなので，かなり短くなっています。

《リスト1》DATAセット用

```
10 CLEAR &HBFFF:ADD=&HC000
20 FOR I=0 TO 15
30 FOR J=0 TO 7
40 READ D$
50 READ D1$
60 D=VAL("&H"+D1$+D$)
70 POKE ADD,D:ADD=ADD+1
80 NEXT J,I
90 END
100 DATA 0,0,0,0,0,……
110 DATA 1,1,1,1,1,……
```

《リスト2》迷路作成用

```
10 CLEAR &HBFFF:ADD=&HC000
20 FOR I=0 TO 15
30 FOR J=0 TO 7
40 D=PEEK(ADD):ADD=ADD+1
50 D$=RIGHT$("00"+HEX$(D),2)
60 GOSUB 120
70 D$=LEFT$("00"+HEX$(D),2)
80 GOSUB 120
90 NEXT J:PRINT
100 NEXT I:END
110 IF D$="0" THEN A$="█ "
120 IF D$="1" THEN A$=" ─"
130 IF D$="2" THEN A$="|  "
140 PRINT A$;
150 RETURN
```

キミの疑問にメーカーがズバリ答える

誌上公開質問状コーナー

※本コーナーは，読者のみなさんの質問に対する回答を各メーカーのご協力により編集部がまとめたものです。



ある雑誌で，カシオのPV－7では，フロッピーディスク・ドライブが使えないと書いてありましたが，本当ですか？

また，PV－7を32KBに拡張したのですが，レーザーディスクのゲームはできますか？ もちろん拡張プロセッサも付けています。

〔茨城県取手市・**斉藤健一**〕



サンダース軍曹は転勤してしまいました。私は妖怪屋敷の稲妻ドクロです。

PV－7にKB－7を取り付ければフロッピーディスク・ドライブは使えます。また，RAMを32KBに増設すれば拡張プロセッサもだいじょうぶです。

〔回答者：**妖怪屋敷の稲妻ドクロ**〕



僕は，カシオのPB－100Fを使っています。BASICはPB－400と同じものなのに，BEEPだけが付いていません。

ためしにBEEPを実行させると，音もエラーもでません。BEEP音をならす方法があったら教えてください。

〔福岡県山門郡・**ユメミール13才**〕



PB－100には圧電ブザーと呼ばれる部品が付いていないので，BEEP命令を実行しても音がでません。

残念ながら改造はできません。

〔回答者：**妖怪屋敷の稲妻ドクロ**〕



MB－S1/15で使用できる，5インチ・フロッピーディスク・ドライブの製品名と価格を教えてください。

〔北海道室蘭市・**佐藤克己15才**〕



MB－S1/15は，2D用，2HD用2種類のフロッピーディスクと接続できます。

通信のみで，ご使用いただく場合は，本体の中のRAMディスクをフロッピーディスクの代わりとして使えます。

①品名……両面ミニ・フロッピーディスク・ドライブ(2D用)
機種名…MP－3550(価格288,000円)

②品名…両面ミニ・フロッピーディスク・ドライブ(2D用)
機種名…MP－3560(価格148,000円)

③品名…高密度ミニ・フロッピーディスク・ドライブ(2HD用)
機種名…RPF－510S(価格178,000円)

〔参考〕
2DD用FDDカード(PM－1802A…37,000円，PM－1870 …17,500円)
2HD用FDDカード(MPC－FL03…20,000円)

〔回答者：**グッドS1**〕



MB－S1/10AVは，ほかのS1とソフトなどで互換性があるのですか？だいぶ仕様がちがうようですが。

〔山口市・**瓜生哲也19才**〕



MB－S1/10AVはMB－S1/10にスーパーインポーズ・カードとPSGカードが標準装備されているパソコンです。ですからフロッピーディスク・ドライブとFDDカードを接続すれば，2D用，2HD用2種類のソフトを，ご使用できます。

〔回答者：**グッドS1**〕



MB－S1に使える，安いカラー・プリンタをできるだけ多く紹介してください。

〔岐阜県中津川市・**小林清志13才**〕



現在，MB－S1用としての純正のカラー・プリンタは発売しておりません。

他社のカラー・プリンタが当社のS1に接続できるか現時点では検討しておりません。

〔回答者：**グッドS1**〕



S1シリーズ専用のPSGユニットを，くわしく教えてください。また，S1専用のFM音源はありますか？

〔神奈川県平塚市・**畠山博昭13才**〕



S1は，3和音8オクターブ出力のPSG機能を本体に持っています。とくに新機能としてPLAY，SOUND文を使用し音楽演奏を楽しむことができます。

また他社製のカードとしてPSG＋JOYSTICKカードがあります。

品名：PSG+JOYSTICK I/Fカード
価格：9,980円
発売元：中部本多通商株式会社
機能：1.GI社製PSG AY3－8910を使用し，S1本体上のPSGと合わせて6ボイスの音楽演奏を可能にします。
2.ジョイスティックのボードとして，PIAのAポートだけでなくPSGのI/Oポートを接続することにより，データの入出力が可能となっています。

〔回答者：**グッドS1**〕



ナショナルのMSX2パソコンFS－5500F1(F2)でVHDインター・アクションを楽しむことはできますか？

また，FS－5500用のJIS第2水準漢字ROM内蔵文節変換機能のワープロ・ソフトを発売する予定はありますか？

〔東京都新宿区・**斉藤一勇17才**〕



FS－5500F1/F2にはスーパーインポーズ機能が内蔵されていますのでVHDインターアクション・ゲームを楽しむためには，本体以外にVHDインターフェースが必要になります。このVHDインターフェースは今秋発表の予定で開発中です。

FS－5500用に表計算付日本語ワープロFS－SD202(標準価格14,800円)，学習機能付熟語変換方式フロッピー版ソフトを発売していますが，JIS第2水準漢字対応にはなっていません。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕



①FS－4000に内蔵できる3.5インチFDDはありますか？

②FS－P200で7色以上の色を印刷することはできますか？

③スーパーインポーズとデジタイズのカートリッジはでていますか？ でていれば値段を教えてください。

〔愛媛県松山市・**東 浩司11才**〕


①FS－4000にはFDDの内蔵はできません。外付FDDをご利用ください。FDコントローラ，FS－CF351（標準価格25,000円）と3.5インチFDD，FS－FD351（標準価格64,800円）が必要になります。

②FS－P200で画面のハードコピーを取る場合には，FS－P200付属の画面コピー・ユニットを使ってください。MSXでは16色表示できますがP200は7色の印字しかできません。したがって，一部近似色表示になり，テレビ画面の色と，ハードコピーをとった色がすこしちがう場合もあります。

③CF－3000専用のスーパーインポーズ・ユニットCF－2601（標準価格49,800円）は発売していますが，カートリッジ・スロットに接続のスーパーインポーズ，デジタイズとも発売していません。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕


ぼくは，CF－3000を持ってます。これに内蔵できるフロッピーディスク・ドライブはありますか？なければ，フロッピーディスクを使うためには，何を使えばよいのですか？

〔茨城県竜ヶ崎市・**佐野理志13才**〕


CF－3000本体に内蔵できるフロッピーディスク・ドライブはありません。外付のフロッピーディスク・ドライブをご使用ください。

そのためにはフロッピーディスク・コントローラFS－CF351（標準価格25,000円）とフロッピーディスク・ドライブFS－FD351（標準価格64,800円）が必要になります。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕


僕はCF－2000を持っています。今，16KBメモリを増設RAMで32KBにして使っていますが，漢字ROMその他のソフトのことを考えると，どうしても，スロットが足りなくなります。そこで，増設RAMを本体に内蔵することは可能ですか。できるなら，くわしいことを教えてください。

〔兵庫県西宮市：**王田大介13才**〕


CF－2000は16KBのRAMを内蔵しており，RAMの拡張はスロットを使うようになっています。従って内部での拡張はできません。ご質問のように漢字ROM等を同時使用する場合はスロットが不足しますので，市販の拡張ユニットをご使用ください。

4スロットに拡張できるものが34,000円～43,000円で販売されています。増設用RAMカートリッジも各種容量のものが市販されていますので，これをご使用ください。

〔回答者：**ドラゴンボール**〕


ぼくの持っているHB－11で，フロッピーディスクが使えるようにするには，どのようなものが必要なのですか？また，値段も教えてください。

〔兵庫県神戸市・**岩石　歩12才**〕


SONYからでている3.5インチ・フロッピーディスク・ドライブ『HBD－30W』（価格49,800円）とインターフェース・ケーブル『HKB－35』20,000円の組合せで使えます。

〔回答者：**ヒットビットのツルちゃん**〕


HB－G900の性能をくわしくおしえてください。

また，発売されるなら，いつごろになりますか？

〔山口県宇部市・**日迫政浩16才**〕


『HB－G900P』は，海外モデルです。簡単な仕様としては，MSX2，メインRAM64KB，ビデオRAM128KB，1ドライブ（2基まで実装可能），2スロット（前面×1，背面×1），RS－232Cインターフェース付きです。

また，50Pビデオ・インターフェースに『HBI－G900P』を接続すれば，スーパーインポーズ，フリーズ等ビデオ編集にも役立ちます。その他，レーザーディスクをコントロールすることもできます。

この商品は，業務用のコンピュータですので，会社とか，放送局，学校などに対して発売されています。

〔回答者：**ヒットビットのツルちゃん**〕


MZ－2500用で，ランゲージ・シリーズが発売されていると聞いたのですが，具体的に何がでているのですか？また，いくらですか？

〔奈良市・**往西　博15才**〕


MZ－2500用のランゲージ・シリーズとして，3.5インチ版で以下の5種類が発売されています。価格はすべて，13,800円です。

1. FORTRAN（IP－1213）
2. C（IP－1214）
3. COBOL（IP－1215）
4. LISP（IP－1216）
5. PROLOG（IP－1217）

MZ－2500ユーザー待望のソフトだけに，とくに内容等知りたいところですが，くわしくは，おそらく10月号の月刊「マイコン」の中で紹介されると思いますので，そちらを参考にしてください。

〔回答者：**MZいちばん**〕


シャープからでている「モデム・ユニット」には，RS－232C用ケーブルは付属しているのですか？

また，モジュラー・ジャックの取り付け工事は必要ですか？

〔埼玉県川越市・**坂本米一郎15才**〕


シャープより発売されているモデム・ユニット「MZ－1X22」（標準価格21,800円）には，RS－232Cケーブルは付属していません。

ですからたとえば，MZ－2500にて使用する場合は，別売のCE－501L（標準価格7,800円）が必要です。

また，モジュラー・ジャックの取り付け工事のことですが，現在ご家庭の接続部分がモジュラー形式に変更されていればもちろん行なう必要はありませんが，そうでない場合は，工事を行なうことのできる業者（たとえばNTTなど）へ依頼して，変更してもらう必要があります。

同時に，付属の「端末設備接続（変更）請求書」のハガキに所定事項記入の上，郵送する必要があります。

手続きは，ちゃんと行なっておかないとあとあと何か問題がおきた場合に，正当な形で申し入れができなくなりますので決められたことは，きちんとすませてから思う存分「パソコン通信」を楽しむべきですね。

〔回答者：**MZいちばん**〕


ぼくは，カセットより容量が多いと知って，ディスクシステムを買ったのですが，すでにディスクの容量を超えたROMカセット（がんばれ五右衛門からくり道中など）が発売されました。容量以外でのディスクの利点を教えてください。

また，2枚組や容量の多いディスクなどが発売される予定はありますか？

〔長崎市・**山口直之14才**〕


DISKの利点とは，何でしょうか？もう一度，考えてください。

単に容量の問題だけをみた場合，確かにDISKの容量を越えたROMカセットがでていますが，DISKならでは，の利点がほかにも数多くあることを思い出してください。

〔1〕DISKカードに自分の名前や得点を記録（SAVE）することができます。
〔2〕容量の割に，安価に，DISKカードを消費者に提供することができます。
〔3〕カードの内容をまったく異なったソフトに書きかえることができます。
〔4〕来年に予定されている，ファミリーコンピュータ・ネットワーク・システムを利用して，カードのデータをホスト・コンピュータに送ったり，また，ホスト・コンピュータから送られて来たデータを記録したりという，まったく新しいシステムに参加することができます。

このように，今までのROMにはできなかったことが，DISKを使用することで，できるようになったのが大きな特徴です。

つぎに，2枚組みのDISKカードを使用するソフトについては，ソフトの性質や種類によって，必要とあれば当然考えられます。また，今後，2枚以上のDISKカードを使用する場合もあると思います。

〔回答者：**マリオ**〕



①「麻雀」，「テニス」等，過去にカセットで販売されたソフトは，いくつかディスクでも発売していますが，「スパルタンX」や「ドンキーコング」などは発売されないのですか？

②ファミリーベーシックのバックアップについて，約何日間電池がもつのでしょう。

〔北海道札幌市・**あきひろ20才**〕

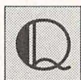


①残念ながら，現在のところ，スパルタンXやドンキーコングをＤＩＳＫで発売する予定はございません。

②カセットのバックアップ・スイッチをＯＮの状態にしたときの電池の寿命は，約２か月です。

使用する電池は，単三乾電池〔ＳＵＭ－３(Ｅ)〕。バックアップ・スイッチをＯＦＦにしておくと，電池の消費量が大きくなり，寿命が短くなってしまいます。

〔回答者：**マリオ**〕



ファミリーベーシックＶ2.1Ａのメモリについて質問します。

説明書にＲＯＭは８ビット×16×２個となっています。ＲＯＭは，８×16＝128で128Ｋとなるのですが，ＲＡＭは８×２＝16Ｋとなるのですか？

もし，16Ｋなら全部使うには，どうすればいいのですか？

〔滋賀県神崎郡・**ＭＣ86Ｘ15才**〕



ＲＡＭは説明書に表示してあるとおりです。

８bit×２Ｋ＝２kByte

16kByteではありません。

〔回答者：**マリオ**〕



私は32ＫＢのＭＳＸを持っています。８月号の記事で「ＭＡ－20」を使ってＭＳＸをＭＳＸ２に変えるには64ＫＢでなければいけないと書いてありました。

ある雑誌に32Ｋと64Ｋはメモリマップが同じだと書いてありましたが，なぜ64Ｋでないとだめなのですか？

〔北海道旭川市・**武藤和孝13才**〕



「ＭＡ－20」を使ってＭＳＸをＭＳＸ２にする場合，32ＫＢあればＭＳＸ BASIC ver. 2.0が立ちあがります。

ただし32ＫＢですと，ＲＡＭディスク機能が使えません。また，ＭＳＸ－ＤＯＳが走りません。つまり，ＲＡＭディスク機能以外のＭＳＸ－ＢＡＳＩＣを使ったり，メインＲＡＭ32ＫＢで使えるソフトの場合は32ＫＢでよいのです。

さて，32ＫＢで動くＭＳＸ２ソフトとは。日本エレクトロニクスのグラフィック・ソフト「ＮＥＯＳ CHEESE２（チーズ・ツー）」とＴ＆Ｅソフトの「レイドック」，「ハイドライド」で動くことが確認されています。

なお，ＭＳＸと同様，ＭＳＸ－ＤＯＳを使ったソフトは64ＫＢないと動きません。ＭＳＸ－ＤＯＳを使ったソフトとはディスク版のワープロとか表計算とかのビジネス・ソフトが多いようです。

カートリッジ・タイプのゲームなら32ＫＢで十分動くと思いますが，ＭＳＸ２規格が64ＫＢですから「動かないソフトがあっても文句は言えない」し「32ＫＢ要」などの表示はないことに気をつけてください。

〔回答者：**ＮＥＯＳマウス**〕



セガのＳＣ－3000，ＬⅢでマシン語による，キャラクター定義ができますか。できれば，そのやりかたを教えてください。また，マシン語でグラフィック画面にキャラクターをＰＲＩＮＴするやりかたも教えてください。

〔東京都狛江市・**相沢拡就13才**〕



ＳＣ－3000でマシン語を使う場合は，ＰＯＫＥ文で書き込みます。キャラクタを表示するにはＶＲＡＭのパターン・ゼネレータテーブルにキャラクタのパターンを定義します。カラーデータはパターン・ゼネレータテーブルからちょうど2000Ｈ離れたカラー・テーブルに定義します。ＶＲＡＭの3800Ｈがテレビ画面の左上，Ｘ＝０：Ｙ＝０の位置になります。ただし，ブラウン管の形によっては見えないことがありますから，3802Ｈ番地から表示させればよいでしょう。

ＶＲＡＭマップ(**第１図**)と参考のプログラム(**リスト１**)で確かめてください。

ＢＡＳＩＣのプログラムの200行がパターン定義，210行がカラー定義，220行が表示画面番地です。

ＶＤＰのポート・アドレスは，＆Ｈ ＢＥがデータ・レジスタ，ＢＦがコマンド・レジスタです。

〔回答者：**セガ三千夫**〕

《リスト１》ＰＯＫＥ文の書き込み

```
100 REM VDP SET
110 SCREEN 2,2:CLS
120 T=&HE000
130 READ A$
140 IF A$="X" THEN 190
150 A=VAL("&H"+A$)
160 POKE T,A
170 T=T+1
180 GOTO 130
190 CALL &HE000
200 DATA 21,00,01,CD,2C,E0,11,37,E0,CD
,23,E0
210 DATA 21,00,21,CD,2C,E0,11,3F,E0,CD
,23,E0
220 DATA 21,02,38,CD,2C,E0,3E,20,D3,BE
,C9
230 DATA 06,08,1A,D3,BE,13,10,FA,C9
240 DATA 7D,D3,BF,F5,F1,7C,F6,40,D3,BF
,C9
250 DATA FF,00,FF,00,FF,00,FF,00
260 DATA 1F,FF,8F,FF,7F,FF,CF,FF
270 DATA X
280 GOTO 280
```



ＰＣ－8801mkⅡＦＲにマルチボードＡと１Ｍバイトタイプのフロッピーディスク・ユニットをつけて，ＭＲにグレードアップしたらＭＲと同じように記録方法は変わりますか？

〔神奈川県厚木市・**伊藤麻衣子命13才**〕



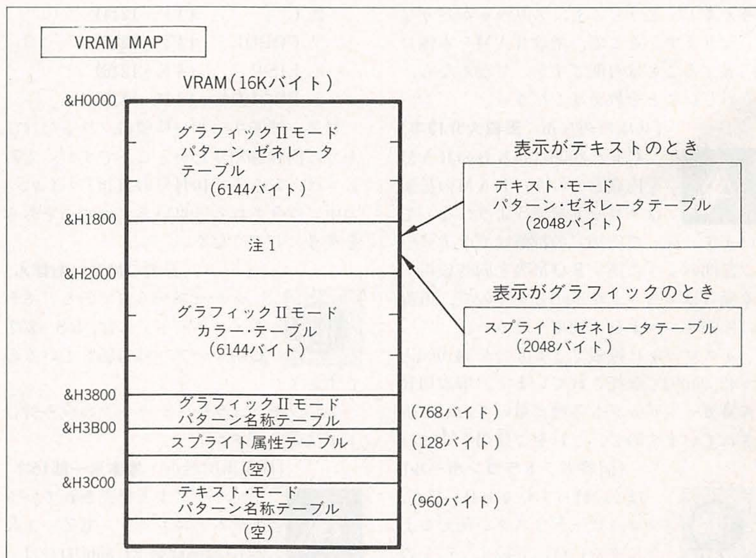
ＰＣ－8801mkⅡＦＲに，マルチボードＡ，ＰＣ－8831－ＭＷ（１Ｍバイトディスク・ユニット）を付けた場合の機能はＰＣ－8801mkⅡＭＲと同じとなります。

ＰＣ－8831－ＭＷのディスク・ユニットは，ＰＣ－8801mkⅡＭＲの内蔵ディスク・ユニットと同じ機能を持っていますので，ディスクへの書き込み方式もＰＣ－8801mkⅡＭＲと同じです。

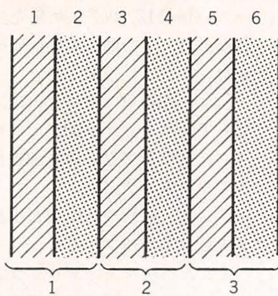
したがって，ＰＣ－8831－ＭＷで一度書き込みを行なうと，従来の88シリーズ（２Ｄ）では，読むことができなくなります。

一度１Ｍバイトのディスク・ユニットで書き込みを行なうと２Ｄのディスク・ユニットで読み込みができない理由は**第２図**のとおりです。

〔回答者：**雄太郎**〕



《**第１図**》ＳＣ－3000のＶＲＡＭマップ



MRで書き込みを行なうと2Dのトラックの半分の部分しか書き込みができないのです。この状態でもMRで使用する場合はまったく問題がありませんが,2Dのドライブでこのメディアを読むと記録されていない部分も同時に読んでしまうため,この部分のノイズを拾ってエラーが起こりやすくなります。

《第2図》一度1Mバイトのディスクで書き込み,2Dのディスクで読み込めないわけは?


PC−8801mkIIFR/MRに使えるプリンタで,ハガキ印字が可能な機種と価格を教えてください。

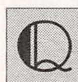
〔大阪府寝屋川市・**宮本起視16才**〕


ハガキに直接印字できるものは,今度新しく発売された,PC−PR201TL/101TL(熱転写式カラー・プリンタ)と,PC−PR201H2(ドット式カラー・プリンタ)があります。

両機種とも,オプションのハガキガイドを使用しますと,70枚のハガキを自動給排できます。

PC−PR201HLT	価格135,000円
PC−PR101TL	価格 79,800円
PC−PR201H2	価格245,000円

〔回答者:**雄太郎**〕


PC−8801mkIISRを持っているのですが,ミュージック・インターフェース・ボード(PC−8801−10)はいくらするのですか?また,それと接続できる安いキーボードを教えてください。それに,そのキーボードで,自分の作った音はでるのでしょうか?

〔千葉市・**井口真海17才**〕


「PC−8801−10」の価格は,28,000円です。これは,PSG音源とMIDI規格のインターフェースを持ったミュージック・インターフェース・ボードです。このボードにキーボードを付ける場合には,MIDI端子を持っているキーボードなら接続できます。

ただし,NECからはキーボードは発売していないので,市販のものを利用してください。また,それらのキーボードを使用して音をだす場合には,やはり,プログラムが必要となります。

〔回答者:**雄太郎**〕


X1Gについて質問します。①ディスプレイに200/400ラインがついていますか?

②ターボIIのワードパワーやレキシコンはそのまま使えるでしょうか?

〔大阪府枚方市・**新武晃司15才**〕


X1Gは標準解像度モード(200)ラインのみのご使用が可能です。ですからX1G専用ディスプレイ(CZ−8200)も200ライン専用ディスプレイとなっています。

X1シリーズ(X1Gを含む)では,日本語百科“Word Power”“ターボ博士”“LEXICON”は残念ながらご使用いただけません。

〔回答者:**多田太郎**〕


CZ−130SF(X1用日本語CP/M)は,どんな役割をするのですか?

また,ほかの機種のソフトを使えると聞きましたが本当ですか?

〔山梨県中巨摩郡・**佐々木孝浩15才**〕


turbo CP/M(CZ−130SF)は,X1turbo特有のハードウエアをサポートしたオペレーティング・システムです。

もちろんX1turbo の大きな特徴である日本語処理機能もサポートしていますので,漢字アプリケーション・ソフトの開発にもご利用いただけます。

CP/MはOSですので,基本的には,他機種用のCP/M V2.2上で走るソフトウエアならば,turbo CP/M上でも走るはずです。

しかし,OSも各ハードウエアに依存する部分があり,必ずしも,他機種用CP/M上で走るとは限りません。ソフト購入の際は供給しているソフトウエア・ハウスに確認をとってください。

〔回答者:**多田太郎**〕


X1/turboM10の場合,内蔵インターフェースがM20,30にくらべて少ないので,3スロット以上に拡張したいのですが,CZ−81EBSとCZ−8BE1を使ってスロットを増やせますか?

〔静岡県沼津市・**X1 turbo M10ユーザー黛**〕


X1 turbo model 10を3スロット以上に拡張したい場合は,CZ−8EB3をご使用ください。各種インターフェース・カードが,最大4枚まで収納可能です。

また,パーソナルコンピュータの各ポートに本機を接続する拡張I/Oポートを付けています。

標準価格 33,800円

〔回答者:**多田太郎**〕


X1CKを持っています。このたびシャープからX1用「FM音源ボード」が発売されましたが,はじめからセットしてある音色はありますか?

〔兵庫県多紀郡・**吉田慶一14才**〕


FM音源ボード(CZ−8BS1)に付いているミュージック・ツール(5インチFD版)には,すでに200種類の音色が用意されています。

また,もちろんこれらの音色をもとにエディットして,オリジナルの音色を作っていくことも可能です。

〔回答者:**多田太郎**〕


僕は,X1Cのユーザーです。こんど24ドット熱転写カラー漢字プリンタ(CZ−8PC1)がでましたが,オプションなしで,画面のハードコピーがとれるのですか?

〔福岡県豊前市・**浅尾憲治15才**〕


24ドット熱転写カラー漢字プリンタだけではカラー・ハードコピーはとれません。カラー・ハードコピーをとるソフトウエアが必要です。

〔回答者:**多田太郎**〕

★

応募のきまり

①質問事項はかならずハガキに書いてください。
②質問内容,質問対象メーカーは,1ハガキ1社,1質問にしてください。
③ハがきの一番上に,メーカー名を大きく書いてください。また,ボールペンか万年筆をお使いください。
④質問記入をしたら,下に自分の住所,氏名,年令,電話番号をかならず記入してください。
⑤質問内容はできるだけ具体的に,はっきり書いてください。

あて先:〒141 東京都品川区東五反田1−11−15 電波新聞社出版部マイコンBASICマガジン編集部「誌上公開質問状」係

シャープからインターフェース搭載ポケコンが発売

シャープから，入門用から実務まで幅広く使える普及型ポケット・コンピュータ「PC－1248」(価格10,000円）が発売されました。

「PC－1248」は，大容量8KバイトRAM，72個の命令を持つBASICを搭載しています。

また，別売の24ケタ・サーマル・プリンタ「CE－126P」(価格17,800円)や，カセット・インターフェース「CE－124（価格4,500円)」によってカセット・テープレコーダ「CE－152／127R」(価格19,800円)が接続できるインターフェースを搭載しています。

さらに，PC－1245／1250／1251／1255／1246(S)／1247（PC－1247とはフルコンパチ，その他は上位コンパチ）のソフトがそのまま活用できます。

手帳サイズで，見やすい16ケタ表示というのも魅力ですね。

問い合わせ先：〒639-11奈良県大和郡山市美濃庄町449番地　シャープ(株)コンピュータ事業部商品企画部「マイコンBASICマガジン」係



《写真1》シャープのポケコン「PC-1248」

オムロンから、低価格インテリジェント・モデム発売！

オムロンから，自動発着信機能つきで，手軽にパソコン通信ができるインテリジェント・モデム「交信くん300－MD－300A」が発売されました。価格も29,800円というのはうれしいですね。

交信くん300は，NCU（網制御装置）を内蔵しているので，受話器を手に取り交換機を呼びだしてから発信するという手間がいりません。しかも，自動発信，自動着信による回線接続が可能です。

通信速度は300bps（全二重方式)。自動ダイヤルやメモリ書き込み／呼びだし，着信規制など，各種制御がパソコンより行なえるうえ，制御コマンドも国際標準規格に準拠しています。

問い合わせ先：〒105　東京都港区虎ノ門3－4－10虎ノ門35森ビル　立石電機(株)OAシステム事業郎「マイコンBASICマガジン」係



《写真2》オムロンのインテリジェント・モデム「交信くん300」

HOYAが第2弾CRTフィルタを発売

長い間，ディスプレイを見ていて，目が痛くなったことはありませんか？そんなキミたちのために，HOYAから「アイテックフィルタU」が発売されました。

このフィルタは，目の疲れの原因になる，室内照明や背後の映り込みを軽減し，さらにフリッカー(チラツキ)を減らし，目を守ります。

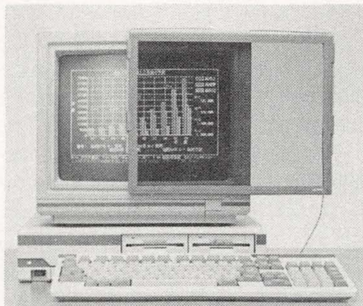
フィルタ裏面に，透明導電膜をつけ，モニタから発生する，電磁波や静電気を防止しているので，体への影響を少なくしています。

取り付けも，マジック・テープをはるだけでかんたんに着脱できます。

価格は，12インチ用と14インチ用（専用フード付）でそれぞれ25,000円と28,000円です（この他のサイズもあります)。

これで，長時間ブラウン管にむかってもだいじょうぶですね。

問い合わせ先：〒196　東京都昭島市宮沢町572　HOYA(株)光学事業部・EO部「マイコンBASICマガジン」係



《写真3》HOYAのCRTフィルタ「アイテックフィルタU」

ユニコー通販部がCRTテーブルとマルチスタンドの通信販売

周辺機器をそろえていくと，一番困ってくるのが，電源コンセントですね。そんなキミたちにうれしいお知らせがあります。

前面にスイッチ，後背面にコンセントが付いたCRTテーブル「システムパワーベース」(価格12,800円）が発売。ユニコー通販部では，この商品の通信販売を開始しました。

「システムパワーベース」は，パソコン，CRTモニタ，プリンタ，フロッピーディスク・ドライブなどの電源操作が前面パネルでワンタッチ！

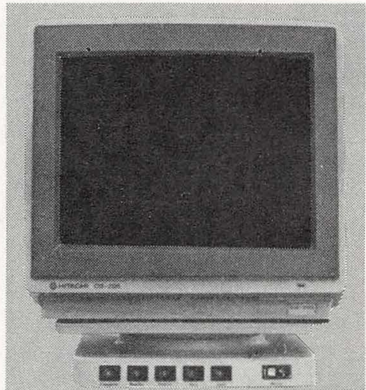
さらに，回転や角度が自由自在に調節できるCRTテーブルです。

また，ベーマガのプログラムを打ち込むとき，本の置き場所に困っていませんか？ユニコー通販部では，そんな人たちが安心して使える「マルチスタンド」(価格4,800円)も扱っています。

注文方法は，郵便振替で申し込んでください。商品代金＋送料（1,000円）を添え，今すぐ郵便局へ！ なお，二ついっしょに申し込むときは送料は不要です。

くわしくは，後付広告をご覧ください。

問い合わせ先：〒183 東京都府中市清水ヶ丘1－10－19メゾンナトリ2階　ユニコー通販部「マイコンBASICマガジン」係



《写真4》「システムパワーベース」にモニタをのせたところ。うしろにコンセントがある

ジャレコからじゃじゃ丸の大冒険が発売

あのファミコンで人気の「忍者じゃじゃ丸くん」がファミコンで再びきみたちの前に現れた。その名も「じゃじゃ丸の大冒険」。

なまず太夫から，さくら姫を救出したはずのじゃじゃ丸だったが，実は，姫は替玉だったのです。怒った殿様は，じゃじゃ丸になまず太夫たいじを命じました。

そこで，じゃじゃ丸は，妖怪軍団や四天王たちと戦い，本当のさくら姫を救出しなければならないと言うのがストーリーです。

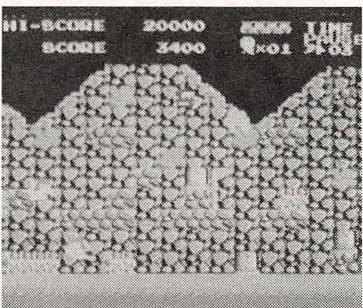
画面は大きくわけて2パターン。最初は子分妖怪の攻撃をよけながら時間内にドアまで行く。つぎに，四天王が現れて戦います。

じゃじゃ丸の術も，スーパー手裏剣，トロッコ，透明薬，木の葉隠れの術など，まだまだいっぱいあります。

はたして，きみは無事に姫を捜しだす

ことができるかな？

問い合わせ先：〒158 東京都世田谷区上用賀5－24－9 (株)ジャレコ「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



《写真５》じゃじゃ丸の大冒険

TOEMILANDから本格シミュレーションゲームが発売

あの「ハイドライド・スペシャル」，「パチンコ」などのファミコン・ソフトでおなじみのＴＯＥＭＩＬＡＮＤから，ファミコン・ソフト第４弾，本格シミュレーション・ウォー・ゲームの「ディーヴァ」が発売されます。

シミュレーション・ゲームは，従来おとなを中心に楽しまれてきましたが，このゲームでは，むずかしいシミュレーションをリアルタイム化することで，誰にでも楽しめる，新しいゲームになりました。

その上，アクション（シューティング），シュミレーション，さらにはロールプレイングの要素も兼ねそなえています。

銀河系宇宙を背景に，戦術，戦略，戦闘の３種類のゲームが１Ｍビットの大容量ＲＯＭにおさめられています。

価格は，5,500円（予価）で，11月29日発売予定です。

最近のシューティングやＲＰＧにあきちゃったキミ！ 本格シミュレーション・ウォー・ゲームで，頭とワザをきたえてみませんか。

問い合わせ先：〒107 東京都港区赤坂２－２－17 東芝ＥＭＩ(株)第Ⅱ営業本部パソコン販売課「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係

あのテラクレスタがファミコン版で発売

ゲーム・センターでおなじみの，あの「テラクレスタ」が，ファミコン・ソフトとして日本物産(株)より発売されます。

ストーリーは，宇宙世紀に入って，人類は，宇宙魔王マンドラーが，無の魔力によって，海の底へ追いやられた。

時は流れ，人類は，緑の地救を取りもどすべく，地球奪回組織「テラクレスタ」を結成し，大地に残された格納庫に収納されているウイングギャリバーを完成させ，マンドラーを倒すというものです。

遊びかたは，ゲーム・センターのものと同じで，自機を操作して進み，キャノン・ビームで敵と戦い，最後に宇宙魔王マンドラーを倒します。

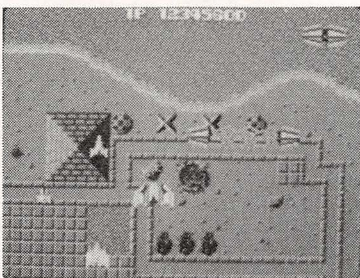
地上には，格納庫があり，まわりを囲んでいる数字を破壊すれば，味方パーツがでてきます。そして味方パーツと，合体したり，フォーメーション分離形態で攻撃できます。

５機合体すると，ウイングギャリバーとなり，16秒間火の鳥となって無敵になります。

１Ｍビットの大容量ＲＯＭに，16エリアという広大なエリアを入れ，あきのこない画面作りをしています。

価格は，4,900円です。

問い合わせ先：〒530 大阪市北区天神橋１－12－９ 日本物産(株)「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」係



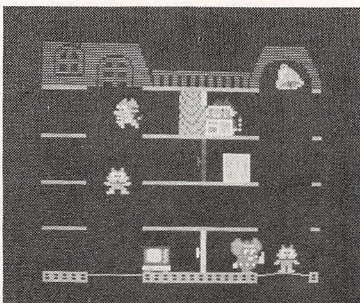
《写真６》アケード版でおなじみの「テラクレスタ」

PC-6001mkⅡ用マッピー近日発売

待望のＰＣ－6001mkⅡシリーズ以上用の「マッピー」が９月下旬に発売が予定されています。写真のように，階は４段ですが，なかなかのすぐれもの。ミューキーズやニャームコ，ご先祖様などおなじみのキャラクターはもちろん，ベルや落とし穴，当然パワードアもあります。

ＰＣ－6001mkⅡ，ＰＣ－6601，ＰＣ－6001mkⅡＳＲ，ＰＣ－6601ＳＲユーザーのみなさん，もうしばらくお待ちください。感激の「マッピー」がプレイできますよ。

（ＤＥＭＰＡマイコンソフト開発室）



《写真７》PC-6001mkⅡの「マッピー」

X1の新作2作 バーニン'ラバーとボスコニアン

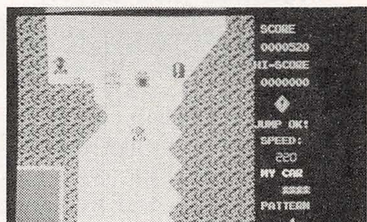
ＤＥＭＰＡマイコンソフト開発室では，Ｘ１用の新作「バーニン'ラバー」と「ボスコニアン」の最新チェックを行なっています。

★**「バーニン'ラバー」**はタテ・スクロールのカー・チェイス・ゲームで，オリジナルはデータイースト社のものです**(写真８)**。

プレイヤーは，一定スピードを越すと飛行能力が得られるスーパーカーをあやつって，走(飛)行していきます。

道路には車やブルドーザーなどが走っており，進行をさまたげますが，体当たりをくらわしたり，ジャンプしたり，上からつぶしたりして，クリアしていきます。！マークがでると，そこは川。ジャンプ等のテクニックで切りぬけます。

シンプルな構成のゲームですが，楽しいＢＧＭに乗って思わず熱くなってしまう，ビデオゲームの名作の一つです。



《写真８》Ｘ１の「バーニン'ラバー」

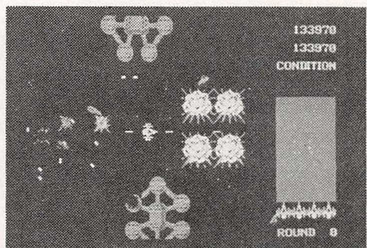
★**「ボスコニアン」**は，ナムコが1981年発表した，スペース・シューティング・タイプのゲームです**(写真９)**。

自機は前後に弾を発射でき，８方向に移動します。プレイ・フィールドは右側のマップに表示され，敵基地をすべてクリアすると面が進みます。

敵機は全方向からせまってくるので，あらゆる方向に気を配らなければいけませんし，画面は４方向にスクロールもするのでまったく古さを感じさせない，スリリングなしあがりです。本ソフトも，開発室のコダワリを十分に発揮し，サウンドや通常の面設定はオリジナルに忠実にを目標にプログラミングしています。

なお，自機をパワー・アップさせるアイテム等もかくされ，プラス・アルファの楽しさも追求しました。

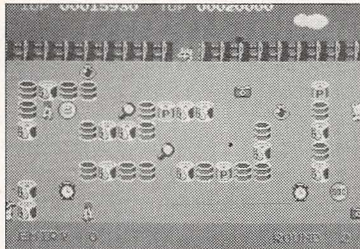
発売は９月末を予定しています。



《写真９》Ｘ１の「ボスコニアン」

MZ-1500用 ポピンズ近日発売

かわいい女の子が兵隊さんの追撃をふりきって，アイテムを集めるという，とってもかわいらしいゲームがDEMPAマイコンソフトから９月末に発売になります。プログラムおよび原作は,「デーモンクリスタル」や「ナイザー」でおなじみのゲームロマンこと中村さんが担当しています。次号ではバッチリご紹介します。ご期待ください。



《写真10》MZ-1500用「ポピンズ」

フェアのお知らせ

★'86エレクトロニクスショウ
場所：東京・晴海の国際見本市会場
会期：10月２日(木)～７日(火)の６日間

毎年，恒例のエレショウ。各パソコン・メーカーは，このショウにあわせて，新製品を発表してくる。さあ，今から楽しみですね。

電話新聞社でも，ベーマガ・バックナンバーや別冊，新作ソフトを展示します。

★第24回アミューズメントマシン・ショウ
場所：東京・平和島の流通センター
会期：10月７日(火)～８日(水)の２日間

アミューズメントマシン・ショウというのは，娯楽機の見本展示会。ゲーム・センターの経営者を対象にしたショウなので，招待券が必要です。

ナムコ，セガ，コナミ，タイトーなどのビデオゲームの新製品が，どーんと勢ぞろいしますよ。

★ＮＥＣパソコンフェア
場所：東京・国電品川駅前のホテルパシフィック
会期：11月６日(木)～８日(土)の３日間

ＮＥＣのパソコンが一堂に展示され，ゲームからビジネスまでのソフトがデモされます。

また，ソフトハウスなども出品し，新作ソフトも紹介されます。

電波新聞社では，PC－6001mkII用の「マッピー」，PC－8001mkIISRの「ゼビウス」，PC－8801mkIISR用の「ドルアーガの塔」，PC－9801用の「ロングマン英語学習ソフト」などの新作をドーンと展示します。お楽しみに！

★　★

新企画記事編集にご協力ください

マイコンＢＡＳＩＣマガジン編集部では，内容の充実を目ざして，つぎの新企画記事の掲載を予定しています。実現には，読者のみなさんのご協力がどうしても必要です。よろしくお願いします。

READERS' MARKET

みなさんの手持のパソコン等の売買をしてもらうコーナー「READERS' MARKET（リーダーズ・マーケット)」の連載を開始する予定です。

今月号の読者アンケート用ハガキから掲載用の原稿マス目が印刷されています。売，買，交換，あげます，の四つのジャンルがあります。

このページはあくまでも読者のみなさんに，売買の場を提供するものですから良心的に，じょうずに利用して，おたがいのパソコン・ライフをより楽しいものにしてください。

掲載にあたっては，希望者の中から抽選になります。また，内容が不てきとうと思われるもの，文字がハッキリ読めないものなどは，掲載しませんので，あらかじめご了承ください。

ソフトに関しては，市販のパッケージソフトはオリジナルのもの以外は掲載できません。

あげますのコーナーや交換のコーナーでは，同じ機種どうしの読者のみなさんが，それぞれ入力した本誌掲載のソフトのテープを借しあってもらう……など，楽しい場にしたいと思います。

記事内容やページ数は，今回のハガキの集まりぐあいによって決定し，おそくとも12月号からは連載をはじめます。どうぞよろしく！

クラブ紹介コーナー

パソコン・クラブを紹介するコーナーも，もうける予定です。①クラブ名，②活動内容，③入会方向，④連絡先などを書いて送ってください。

全国的なスケールで，会員の輪を広げパソコン界をより楽しいものにするようお手伝いをさせていただきます。これも読者アンケート・ハガキを利用して記事をお送りください。

「市販ソフトを直撃！㊟コーナー」を新設

たくさんあるソフトをプレイして，いろいろな意見やアドバイスをしたいと思っている読者もたくさんいると思います。

そこで「市販ソフトを直撃！㊟コーナー」をもうける予定です。

ハガキに①ソフト名とメーカー名，②対応機種，③意見やアドバイス，④自分の住所，氏名，年令を書いて，マイコンBASICマガジン編集部の「㊟コーナー」係までお送りください。内容によっては，プログラマーの方々に返答をせまったりしてみようと計画しています。

ソフトハウス必読の，スルドク，楽しいコーナーにしたいと思います。ご協力ください。

(編集部)

で・ば・ぐ

★９月号85ページの「怒」のプログラム・リストが不足していました。570行以下に下のリストを付けたしてください。

★９月号の111ページの「DUNGEON」のプログラム・リストにぬけがありました。1150行のＤＡＴＡ３ＦＥＥＥ２Ｆ２のつぎに０を入れてください。

おわびいたします。(編集部)

「怒」の追加リスト

```
570 X=XPOS(1):Y=YPOS(1):POKE&H4000.223.135.0.10
580 FORI=0TO3:FORJ=1TO7STEP2:DEFMOVE(1)=SPRITE(4.J.1.1.0.3):POSITION1.X.Y:MOVE1:
PAUSE10:NEXT:NEXT
590 L1=L1-1:IFL1>0GOSUB670:A1=0:GOTO100
600 LOCATE8.10:PRINT"1 PLAYER WIN!":GOTO620
610 SPRITE0.X0.Y0:SPRITE1.X1.Y1:SPRITE2.X2.Y2:SPRITE3.X3.Y3:SPRITE4.X4.Y4:RETURN
620 SPRITEOFF:LOCATE10.15:PRINT"GAME OVER"
630 FORI=1TO27:GOSUB650:PAUSE6:NEXT:PAUSE40:FORI=1TO5:GOSUB650:PAUSE10:NEXT:PAUS
E35:GOSUB650
640 PAUSE150:RUN
650 POKE&H4004.131.121.120.9.16.131.120.9.1.255.140.1:RETURN
660 DEFMOVE(0)=SPRITE(4.1.1.50.0.0):POSITION0.48.240:MOVE0:RETURN
670 DEFMOVE(1)=SPRITE(4.1.1.50.0.3):POSITION1.192.240:MOVE1:RETURN
680 '■ﾀｲﾄﾙ ｶﾞﾒﾝ■
690 X=1:Y=1:RESTORE780
700 READQ:X=X+Q:IFX>27THENX=X+(X>27)*28:Y=Y+1:IFY>9THENRETURN
710 LOCATEX.Y:PRINTCHR$(254-(X>9)):GOTO700
720 FORI=0TO1:X=XPOS(I):Y=YPOS(I):DEFMOVE(I)=SPRITE(4.5.1.1.0.-(I=1)*3):POSITION
I.X.Y:MOVEI:NEXT:RETURN
730 READA.B:IFA=255THENRESTORE760:P=0:GOTO730
740 IFA=1THENP=P+1:ONP RESTORE760.760.760.770.770.770.770:GOTO730
750 POKE&H4004.142.128.A.8.46.128.B.9:RETURN
760 DATA83.65.126.85.105.123.126.173.1.1
770 DATA70.173.105.83.83.28.105.83.1.1.255.255
780 DATA1.4.1.1.1.20.1.1.1.1.4.21.2.2.2.22.1.1.1.2.25.2.2.1.30.1.1.2.2.2.1.1.2.1
.1
790 DATA2.3.2.3.2.2.2.2.1.3.2.2.2.2.3.2.7.2.2.2.2.2.2.1.3.3.2.1.1.1.1.1.2.1.1.2.
2.2.1.1.2.2.2.3
```

全国 マイコンソフト取扱店一覧

《北　海　道》

★電波新聞社・札幌支局：札幌市中央区大通西17-2 扇寿ビル ☎011-641-5591
★九十九電機札幌店：札幌市中央区南2条西3丁目 札信ビル ☎011-241-2299
★ＹＥＳそうご電器：札幌市中央区南2条西3丁目 ☎011-214-2811
★そうご電器旭川店：旭川市4条7丁目 ☎0166-26-2251
★そうご電器苫小牧店：苫小牧市王子町3丁目1-14 ☎0144-35-2151
★そうご電器サンピアザ店：札幌市白石区厚別町下野幌493-20 ☎011-892-6081
★パソコンランド帯広：帯広市西2条南7丁目17 ☎0155-24-4648
★金市舘パソコンランド：札幌市中央区南2条西2丁目 ☎011-221-8221
★メディア旭川：旭川市2条通21丁目右10号 ☎0166-33-3300
★ＯＡ　ＳＨＯＰ　ＰＡＬ：釧路市星ヶ浦大通1丁目7-1 ☎0154-52-0011
★バイトイン：帯広市西2条南10丁目13 ☎0155-22-7003
★つうけんテレコンショップ釧路：釧路市黒金町13丁目1 コスモビル ☎0154-25-1161
★つうけんテレコンショップ北見：北見市北2条東1丁目 大槻ビル ☎0157-61-2611
★パソコンショップハドソン：札幌市中央区南2条西3丁目 丸井今井 ☎011-281-1151
★ＩＣカプセル：北見市2条西2丁目 サンプラザ ☎0157-23-8444
★そうご電器さいか店：函館市松風町11-2 彩華デパート ☎0138-23-3111
★そうご電器岩見沢店：岩見沢市4条西3丁目 ☎01262-2-2300
★棒二森屋マイコン・コーナー：函館市若松町17 ☎0138-26-1211
★函館西武：函館市梁川町9-3 ☎0138-55-5511

《青　森　県》

★電巧堂チェーン十和田Ｄａｃ：十和田市稲生町17-2 ☎0176-23-7440
★電巧堂チェーン・八戸本店Ｄａｃ：八戸市長横町17-1 ☎0178-44-4111
★電巧堂チェーンしんまちプラザ：青森市新町2-6-26 ☎0177-23-2356
★電巧堂チェーン三沢店：三沢市中央町3-3-1 ☎0176-53-7123
★電巧堂チェーンむつ店：むつ市柳町1-2-14 ☎01752-2-4121
★電巧堂チェーン弘前代官町店：弘前市代官町3-1 ☎0172-34-2606
★電巧堂チェーン堅田バイパス店：弘前市堅田字宮川438-1 ☎0172-34-6230
★電巧堂チェーン五所川原店：五所川原市旭町29-1 ☎0173-35-3129
★電巧堂チェーン光星学院通店：八戸市湊町上田屋前21-6 ☎0178-34-3737
★ビデオ&パソコンショップモリヤ：むつ市新町11-10 ☎0175-22-7242

《岩　手　県》

★マイコンショップ・エルドラード：釜石市上中島町1-1-33 ☎0193-23-7058
★電巧堂チェーン・盛岡本店Ｄａｃ：盛岡市中央通2-11-1 ☎0196-54-2772
★ホビーショップメカーノ：花巻市若葉町1-10-12 ☎0198-22-4183
★テクノハウス・エイトピア：盛岡市青町3-30 パークハイツ中津川 ☎0196-23-4470
★電巧堂チェーン一関店Ｄａｃ：一ノ関市山目字大槻62 ☎0191-25-2440

《宮　城　県》

★電巧堂チェーン・石巻バイパスＤａｃ：石巻市南中里2-9-54 ☎0225-94-3663
★電波新聞社・仙台支局：仙台市一番町1-1-31 ☎0222-27-7211
★電巧堂チェーンＤａｃ仙台東口店：仙台市東七番町125-24 ☎0222-91-4744
★電巧堂チェーン・仙台Ｄａｃ：仙台市中央2-2-21 ☎0222-25-5290
★電巧堂チェーン多賀城店：多賀城市下馬4-1-28 ☎0223-65-8111
★庄子デンキ・コンピュータ中央：仙台市一番町3-6-5 ☎0222-24-5591
★庄子デンキ・コンピュータ・石巻バイパス：石巻市中央2-12-7 ☎0225-93-1011
★ムーンベース：仙台市通町2-15-8 ☎0222-71-9700

《秋　田　県》

★緑屋そうご電器：秋田市中通2-7-6 ☎0188-32-1951
★電巧堂チェーン新国道泉店：秋田市保戸野新川向16-2 ☎0188-64-3-61
★電巧堂チェーン秋北中央店：大館市御成町2-6-1 ☎0186-49-7161
★電巧堂チェーン大曲サンロード店：大曲市通町3-3 ☎01876-3-5711
★電巧堂チェーン本荘店：本荘市出戸町字岩淵下 ☎01842-4-5211

《山　形　県》

★電巧堂チェーン山形七日町本店：山形市七日町2-1-6 ☎0236-23-1055
★コンピュータショップ：天童市老野森2-9-4 ☎02365-4-1530
★庄子デンキコンピュータ・山形：山形市七日町2-7-43 ☎0236-42-1222
★庄子デンキコンピュータ寒河江：寒河江市西根字石川西255-2 ☎0237-86-0131
★新庄ＣＱセンター：新庄市小田島町5-53 ☎02332-3-1586
★ソフトセンター・ハラトク：米沢市中央1-8-23 ☎0238-23-6228

《福　島　県》

★庄子デンキコンピュータ・中町：郡山市中町7-15 ☎0249-22-7655
★オリエンタルパソコンショップ：福島市栄町10-1 1 コルニエッタヤ ☎0245-21-2101
★粉又・コンピュータ駅前店：福島市栄町7-31 ☎0245-21-2011
★郡山西武：郡山市駅前1-16-7 ☎0249-34-6161
★いわきマイコンショップ：いわき市平字立町86 ☎0246-23-0513
★大竹商会：会津若松市西栄町10-26 ☎0242-26-2244
★システム会津若松ラジオセンター：会津若松市七日町1-17 ☎0242-26-2711

《茨　城　県》

★コナン販売(株)水戸営業所：水戸市笠原町1191-5 ☎0292-43-8188
★カトーデンキ販売(株)勝田オーディオセンター：勝田市東石川ひさ山1426 ☎0292-74-8112
★カトーデンキ販売(株)駅南オーディオセンター：水戸市城南2-7-6 ☎0292-21-4732
★メディアポート：水戸市白梅4-1-13 ☎0292-21-4920

《栃　木　県》

★計測技研：宇都宮市桜3-2-17 ☎0286-33-1994
★マイコンプラザビック１：宇都宮市宮町1-14 ☎0286-21-5150
★宇都宮西武：宇都宮市馬場通り2-3-12 ☎0286-35-0111
★小林電気：足利市通り2 ☎0284-21-0131
★ビジネスフロアロクスイ：鹿沼市上野町299-28 タイメイビル2F ☎0289-65-3488
★ラオックス小山店：小山市城山町3-3-22 ☎0285-23-4652

《群　馬　県》

★電波新聞社・関東総局：高崎市高砂町48 ☎0273-26-3206
★民生電気（コムポート）：高崎市鶴見町5-5 ウスタム高橋1F ☎0273-27-5580
★アサヒ商会：高崎市問屋町2-8-2 ☎0273-63-1111
★パソコンショップマエハラ：太田市本町21-3 ☎0276-25-3410
★あやめ模型：渋川市長塚町1801-1 ☎0279-23-3732
★クリマデンキ：前橋市表町2-10-23 ☎0272-24-0110
★大竹文具店：伊勢崎市本町1 ☎0270-25-5550
★ソフトショッププラム：前橋市新前橋町17-13 ☎0272-53-7594
★たけのうち電器：沼田市東原新町1820 ☎0278-22-3653
★パソコンランド２１高崎店：高崎市栄町3-14 栄光ビル1F ☎0273-26-5221
★ＴＥＣＨＮＯ：高崎市連雀町BIBI高崎地階 ☎0273-22-1300
★前橋西武：前橋市本町2 ☎0272-34-1011
★パソコンランド２１　前橋市表町1-1-14 ☎0272-23-4462
★両毛ＯＡサービス(株)：桐生市仲町3-14-5 ☎0277-47-5432

《埼　玉　県》

★ラオックスわらび店：蕨市塚越1-5-6 ☎0484-43-2161
★ラオックス浦和店：浦和市高砂1-12-1 コルソ4F ☎0488-24-5311
★ラオックス北浦和店：浦和市北浦和5-1 ☎0488-33-8811
★ラオックス小手指店：所沢市小手指町1-43-3 ☎0429-23-1851
★ラオックス大宮店：大宮市錦町630 ☎0486-44-3551
★ラオックス岩槻店：岩槻市東町1-8-11 ☎0487-57-2561
★ラオックス春日部店：春日部市中央1-18-5 ☎0487-54-4171
★ラオックス川口店：川口市栄町3-9-13 ☎0482-56-0011
★ラオックス志木店：志木市本町5-17-5 ☎0484-74-9041
★大宮西武：大宮市宮町1 ☎0486-43-0111
★福岡無線：川口市連雀町3-2 ☎0492-22-0362
★トータス電化：南埼玉郡宮代町学園台1-4-9 ☎04803-4-7721
★大田デンキ：新座市東北2-31-15 ☎0484-73-1511
★マツモト電器鶴瀬本店：富士見市鶴馬下郷3483 ☎0492-51-0960
★マツモト電器上福岡店：入間郡大井町亀久保31-1 ☎0492-62-1656
★マツモト電器坂戸店：坂戸市本町1-3 ☎0492-81-3522
★ソフトアンドサービス：越ケ谷市越ケ谷1-15-9 ☎0489-66-4511
★英弘チェーン所沢店：所沢市日吉町12-1 ワルツビル6F ☎0429-23-1361
★英弘チェーン川越店：川越市脇田新町12 ☎0492-45-5231
★トヨムラ大宮店：大宮市宮原町3-515-2 ☎0486-52-1831
★パソコンショップカーク：熊谷市弥生町2-47 ☎0485-25-4432
★マツモト電器東松山店：東松山市箭弓町1-5-15 ☎0493-23-1397
★ケンリツ熊谷店：熊谷市弥生2-82 ☎0485-24-5727
★フューチャーランド北本店：北本市本宿2-40 ☎0485-91-2199

《千　葉　県》

★ユニフ中村屋柏本店：柏市柏3-1-1

全国 マイコンソフト取扱店一覧

☎0471-67-3333
★ジョイスササキ：鴨川市横渚292 ☎04709-3-2668
★船橋東武：船橋市本町7 ☎0474-25-2211
★船橋西武：船橋市本町1 ☎0474-25-0111
★ムーミン船橋ららぽーと店：船橋市浜町2-1-1 ららぽーと内 ☎0474-33-3711
★タニカツ電機販売：流山市江戸川台東2-7 ☎0471-54-1111
★サンユー：館山市稲162 ☎0470-23-1276
★ラオックス市原店：市原市五井町2343-1 ☎0436-21-5331
★ラオックス稲毛店：千葉市小仲台2-8-17 ☎0472-53-2136
★ラオックス千葉店：千葉市新千葉1-1-1 ☎0472-27-5318
★ラオックス船橋店：船橋市浜町2-1-1 ☎0474-34-3971
★マエダ商会：茂原市町保10 ☎0475-23-2194

《東　京　都》

★Ｊ＆Ｐ渋谷店：渋谷区道玄坂2-28-4 ☎03-496-4141
★Ｊ＆Ｐ町田店：町田市森野1-39-16 ☎0427-23-1313
★Ｊ＆Ｐ八王子店：八王子市旭町1-1 八王子そごう7F ☎0426-26-4141
★ワールドイン・アオヤマ：豊島区東池袋1-28-6 ☎03-985-9011
★マイコンセンター６０：豊島区東池袋1-21-5 ☎03-980-1360
★池袋西武：豊島区南池袋1 ☎03-981-0111
★渋谷西武：渋谷区宇田川町21-1 ☎03-462-0111
★Ａ＆Ｖしらくら：北区上十条2-27-12 （十条駅前） ☎03-905-0221
★マイコンセンターＣＯＭ：千代田区神田佐久間町1-8-4 ニュー千代田ビル ☎03-251-8951
★ラオックス本店：千代田区外神田1-2-9 ☎03-253-7111
★ラオックス中央店：千代田区外神田1-13-3 ☎03-253-1341
★ラオックス新宿店：新宿区新宿3-15-16 ☎03-350-1241
★ラオックス調布店：調布市小島町1-35-15 ☎0424-84-0211
★ラオックス三鷹店：三鷹市野崎198 ☎0422-32-3741
★ラオックス吉祥寺店：武蔵野市吉祥寺本町1-20-3 ☎0422-21-3471
★ラオックス荻窪店：杉並区上荻窪1-19-11 ☎03-398-5100
★ラオックス蒲田店：大田区西蒲田7-66-3 ☎03-734-5171
★第一家庭電器秋葉原東口店：千代田区神田佐久間町1-15-16 川初ビル ☎03-253-4191
★石丸電気マイコンセンター：千代田区外神田1-4-21 ☎03-255-3111
★(株)ダイナミックオーディオ新橋店：港区新橋2-16-2 ニュー新橋ビル ☎03-503-2611
★九十九電機(株)７号店：千代田区外神田1-9-9 ☎03-253-4199
★マイコンセンターオノデン：千代田区外神田1-2-7 ☎03-253-3911
★丸善無線電機(株)本店：千代田区神田佐久間町1-6-4 ☎03-255-4911
★丸善無線電機(株)立川ターミナルビル店：立川市曙町2-1-1 ☎0425-27-6211
★ヤマギワテクニカ：千代田区外神田4-3-1 ☎03-253-0121
★ヤマギワソフトショップ：千代田区外神田4-1-1 ☎03-253-2111
★ヤマギワ玉川店：世田谷区玉川3-17-1 玉川高島屋S･C南館5F ☎03-708-1638
★真光無線(株)：千代田区外神田1-15-16 秋葉原ラジオ会館6F ☎03-255-0450
★(株)富士音響マイコンセンターＲＡＭ：千代田区外神田1-15-16 秋葉原ラジオ会館7F ☎03-255-7820
★ロケット本店：千代田区神田佐久間町1-14-1 ☎03-257-0606
★ロケット３号店：千代田区外神田1-4-6 ☎03-257-0345
★ロケット５号店：千代田区外神田1-13-1 ☎03-255-1531
★ロケット６号店：千代田区外神田4-3-2 ☎03-251-2051
★ミナミ電気：千代田区外神田1-15-2 ☎03-257-0373
★西川無線：千代田区外神田1-16-10 ☎03-253-2713
★シントク電気本店：千代田区外神田1-10-9 ☎03-255-0271
★シントクエコー店：千代田区外神田1-16-9 ☎03-255-0271
★マイコンベース銀座：中央区銀座1-8-21 ☎03-535-3381
★ＣＶＡジャスコ秋葉原本店：千代田区外神田4-4-2 ☎03-258-3711
★東急ハンズ町田店：町田市原町田4-1-17 ☎0427-28-2608
★池袋東武：豊島区西池袋1 ☎03-981-2211
★ダイナミックオーディオ池袋店：豊島区南池袋1-28-2 パルコ5F ☎03-987-3081
★上新電機みたか店：三鷹市野崎100 ☎0422-31-6251
★ダイクマ町田トキワ店：町田市常盤町3170-1 ☎0427-97-1831
★ソフトクリエイト渋谷店：渋谷区渋谷1-12-7 ☎03-486-6541
★日本テレネット：新宿区下宮比町8 グランドメゾン207号･209号 ☎03-268-1159

《神奈川県》

★ミナミ電気海老名店：海老名市河原口1484-1 ☎0462-33-8230
★ビブレ海老名マイコンランド：海老名市関免100 ☎0462-32-7777
★横須賀マイコンビデオセンター：横須賀市小矢部2-6-4 ☎0468-53-3398
★トヨムラＴｍｄ横浜：横浜市中区松影町1-3-7 ☎045-641-7743
★杉村電機商会：足柄上郡松田町庶子1490 ☎0465-82-4518
★日進(株)本店：横浜市西区南幸2-15-5 ☎045-314-5111
★ユニー戸塚店：横浜市戸塚区上倉田町769-1 ☎045-864-1201
★横浜高島屋：横浜市西区南幸1-6-31 ☎045-311-1251
★(株)ニチイ横浜店：横浜市西区南幸2-15-13 ☎045-314-2121
★ソフトクリエイト横浜店：横浜市神奈川区鶴屋町2-12-8 ☎045-314-4777
★カネスマでんき：秦野市寿町1-5 ☎0463-82-7111
★アポロ模型：小田原市曽比1959 ☎0465-36-8192
★ＯＡシステム・ジムドー：藤沢市藤沢541-24 ☎0466-23-8221
★藤沢西武：藤沢市南藤沢3-1 ☎0466-27-0111
★セキグチデンキ：川崎市川崎区駅前本町5-3 ☎044-244-5421
★ニューライフタカハシ：川崎市中原区木月410 ☎044-411-8221
★鎌倉書店：鎌倉市大船1-24-1 ☎0467-46-2619
★マイコンショップアイザワ：横浜市中区大平町1 ☎045-641-4337
★ウエムラオーディオ：小田原市城内2-21 ☎0465-23-3591
★ダイオーあざみ野店：横浜市緑区あざみ野1-7-1 ☎045-9-1-5462
★ＩＣボックスイノウエ：中郡二宮町中里2-2-15 ☎0463-71-3367
★ラオックス戸塚店：横浜市戸塚区戸塚町3-3970 ☎045-881-3161
★ラオックス厚木２号店：厚木市中町4-16-6 ☎0462-22-2722
★ラオックス山和店：大和市深見西1-2-20 ☎0462-61-2011
★ラオックス横浜伊勢佐木町店：横浜市中区伊勢佐木町1-7 ☎045-261-1251
★ダイクマ茅ケ崎店：茅ケ崎市新栄町12-3 ☎0467-83-4501
★ダイクマ平塚店：平塚市上平塚1-61 ☎0463-34-7111
★ダイクマ大和店：大和市深見台1-1 ☎0462-64-3111
★ダイクマ田奈店：横浜市緑区田奈町46-8 ☎045-984-2541
★ダイクマ海老名店：海老名市国分153 ☎0462-32-3351
★ダイクマ鴨宮店：小田原市鴨宮631 ☎0465-48-6221
★ダイクマ渋沢店：秦野市平沢307 ☎0463-82-5611
★ＩＣワールド・ヨコヤマ：藤沢市湘南台1-10-6 ☎0466-43-1775
★プレイシャトー：横浜市中区伊勢佐木町4-109 泰光ビル2F ☎045-251-8340

《新　潟　県》

★北越テクニカ：新発田市諏訪町2-4-19 ☎0254-22-1741
★電波新聞社・新潟支局：新潟市東幸町13-31 ☎0252-45-2526
★真電本店：新潟市万代2-2-2 ☎0252-43-6500
★東京石丸電気新潟店：新潟市東大通1-8-32 ☎0252-43-1400
★でんきのアイコー：上越市本町5-4-8 ☎0255-23-4040
★マイコンショップアルファー：上越市西本町2-1-25 ☎0255-43-485-
★コンピューターシステム：三条市荒町1-12-30 ☎02563-5-5795

《富　山　県》

★ソフトハウスビーバー：富山市桜町1-7-24 ☎0764-32-1981
★無線パーツ(株)：富山市掛尾町297-1 マイコンビル ☎0764-21-6822
★三共とやま本店：富山市双代町1-1 ☎0764-42-2131
★三共くまの店：高岡市新成町76-1 ☎0766-25-6003
★三共とよた店：富山市豊田250-1 ☎0764-37-7733

《石　川　県》

★電波新聞社・金沢支局：金沢市鱗町81-1 ☎0762-63-8661
★ユニー金沢店：金沢市中村町10-20 ☎0762-43-7878
★ユニー加賀店：加賀市大聖寺東町1-30 ☎07617-3-1141
★丸の内カラー金沢本店：金沢市増泉1-537-1 ☎0762-41-1085
★パソコンショップロジックハウス：金沢市八日市4-118-2 ☎0762-49-6347
★三共てらじ店：金沢市寺地2-3 ☎0762-47-2524
★小松西武：小松市土居原町9 ☎0761-24-1611
★コマツパソコンセンター：小松市土居原町186 ☎0761-22-4672

《福　井　県》

★マルツ電波：福井市豊島2-7-4 ☎0776-22-0202
★マルツでんきらんど二の宮店：福井市二の宮2-3-7 ☎0776-27-3702
★ＷＡＣ渡辺商会：敦賀市中央町2-5 ☎0770-23-2828
★丸の内カラー福井店：福井市二の宮1-112 ☎0776-27-1563

《山　梨　県》

★システムインナカゴミ甲府：甲府市丸の内2-4-20 ☎0552-28-3333
★甲府西武：甲府市丸の内1 ☎0552-32-5111

《長　野　県》

★電波新聞社・松本支局：松本市白坂2-4-21 ☎0263-36-2266
★マイコンショップ諏訪：茅野市塚原1-12-6 ☎0266-73-2900
★マイコンショップパートナー：更埴市屋代2451 ☎0262-72-1817
★リッチランドＲＡＣ：佐久市大字取手町183 ☎0267-62-7522
★パソコンシティ２０００：伊那市大字伊那3446-21 ☎0265-73-6226
★シマコーシステム：松本市鎌田町5116 ☎0263-26-0071
★小野電気商会：松本市深志1-2-8 ☎0263-35-3922
★システム開発：松本市高宮西2-14 ☎0263-27-1903

★マイコンランド上田：上田市中央西1-15-28 ☎0268-24-3515
★イヨ電子：須坂市横町301-1 ☎0262-48-2399
★上田西武：上田市天神1-5-6 ☎0268-24-7111
★藤野屋：諏訪郡下諏訪町御田町3156-1 ☎0266-28-7454
★ホビーショップ丸信：諏訪市清水1-2-20 ☎0266-52-3287

《岐　阜　県》

★岐阜マイコンセンター：岐阜市鷹島町8-43 ☎0582-51-6338
★ダイイチカネダ電気：各務原市蘇原三柿野町2-10 ☎0583-89-2288
★ダイイチニシオ電器：中津川市新町5-20 ☎05736-6-4048
★小川無線商会：大垣市宮町2-29 ☎0584-78-7687
★システムイン高山：高山市本町4-55 ☎0577-32-1738
★ダイデン柳ヶ瀬店：岐阜市金町2-9 ☎0582-64-1995

《静　岡　県》

★電波新聞社・静岡支局：静岡市日出町1-2 ☎0542-54-6405
★すみやパソコンアイランド：静岡市七間町7 ☎0542-55-8819
★マルツ電波でんきランド高林店：浜松市高林4-2-8 ☎0534-72-1102
★ポップシステム：伊東市南町1-2-28 ☎0557-35-0308
★オークラ電化センター：伊東市湯川1-12-12 ☎0557-36-1307
★浅井：富士宮市中央町11-18 ☎0544-26-5201
★システムイン吉野：藤枝市田沼2-12-44 ☎0546-36-0630
★マイコンシステムハウス・ミニマックス：浜松市葵東1-10-21 ☎0534-37-1738
★メルバⅡ.：浜松市大蒲町85-11 ☎0534-64-8412
★コンピュータハウス・ザ・ミクロ：三島市栄町11-6 栄ビル1F ☎0559-71-9217
★伊東マイコンソフトセンター：伊東市和田1-7-11 ☎0557-36-8490
★エレクトロハウススガヤ：富士市長通り104-3 ☎0545-61-1417
★マイコンショップクリエイト：袋井市高尾1160-1 ☎05384-2-3755
★浜松西武：浜松市鍛冶町15 ☎0532-53-2111
★静岡西武：静岡市紺屋町6 ☎0542-54-5151
★沼津西武：沼津市大手町3 ☎0559-51-0111
★ライブシティともえ：富士市吉原2-8-1 ☎0545-52-4006
★すみや沼津バイパス店：沼津市共栄町19-5 ☎0559-22-6500
★ミツワオーディオマック：富士宮市宮町4-19 ☎0544-27-0201
★浜松マイコンセンター：浜松市寺島町397 ☎0534-53-2762
★システム東海：榛原郡吉田町住吉1211-1 ☎05483-2-6831
★サン企画：下田市1-19-27 ☎05582-3-2527
★河村電気浜岡店：小笠郡浜岡町池新田595 ☎05378-6-7221

《愛　知　県》

★電波新聞社・名古屋支局：名古屋市中区栄3-17-15 ☎052-261-4541
★カトー無線パーツセンター：名古屋市中区栄3-32-28 ☎052-262-6471
★トヨムラ名古屋店：名古屋市中区大須3-30-86 ☎052-263-1660
★栄電社テクノ１Ｆホビーフロアー：名古屋市中村区名駅4-22-21 ☎052-581-1241
★栄電社鳴海店：名古屋市緑区鹿山2-1 ☎052-895-2271
★栄電社春日井店：春日井市鳥居松町5-86 ☎0568-83-2515
★Ｊ＆Ｐ：名古屋市中区栄3-4-5 ☎052-261-9201
★ジャスコＣＶＡ岡崎店：岡崎市康生通西2-20-2 ☎0564-21-0211
★マイコンショップイシバシ：碧南市碧南中央駅2F ☎0566-48-2323
★カトー無線半田店：半田市昭和町2-40 ☎0569-22-7186
★カトー無線江南店：江南市赤童子町桜道23-1 ☎05875-5-6260
★カトー無線東海店：東海市富木島町田面80-1 ☎0560-61-8321
★パソコンショップシグマ：名古屋市中区大須3-30-37 ☎052-251-8334
★春日井西武：春日井市六軒屋町字東丘22 ☎0568-84-3131
★マツヤデンキ今池店：名古屋市千種区大久平町1-45 ☎052-733-9191
★マツヤデンキ藤ヶ丘：名古屋市名東区明ヶ丘126 ☎052-776-4441
★マツヤデンキ春日井店：春日井市瑞穂通6-26 ☎0568-81-7877
★マツヤデンキ中村店：名古屋市中村区豊岡通1-13 ☎053-481-2677
★豊橋西武：豊橋市駅前大通 ☎0532-53-2111
★イエス古川：津島市西柳原町4-12 ☎0567-28-2936
★ダイイチオカダ電気広小路店：豊橋市広小路2-5 ☎0532-54-6328
★ユニー一宮パルザ：一宮市両郷町1-6 ☎0586-24-1581
★サンテラス刈谷パルザ：刈谷市南桜町2-56-1 ☎0566-23-6811
★ギャラリエ・ピタ豊田：豊田市喜田町2-130-1 ☎0565-32-7571
★トロン：半田市星崎町3-16-4 ☎0569-23-2795

《三　重　県》

★マイクロキャビン：四日市市鵜の森1-2-15 ☎0593-51-6482
★ジャスコＣＶＡ四日市：四日市市諏訪栄町6-2 ☎0593-51-1111
★Ｊ＆Ｐ津店：津市丸の内31 ☎0592-26-0111
★Ｊ＆Ｐ四日市店：四日市市鵜の森2-1-19 ☎0593-54-3366
★河合無線伊勢ホームセンター：伊勢市一之木2-12-4 ☎0596-24-8111
★河合無線ＥＬＦＡ：伊勢市一之木1-2-21 ☎0596-24-8111
★システムハウスラム：鈴鹿市神戸1-10-1 ☎0593-82-0857
★河合無線松坂テクノ：松坂市末広町1-225 ☎0598-51-6111
★ＫＡＷＡＩホームセンター尾鷲店：尾鷲市末広町1037-1 ☎05972-3-0411
★ＫＡＷＡＩカデンワールド尾鷲店：尾鷲市中井浦1037-5 ☎05972-3-0333
★ＫＡＷＡＩカデンワールド志摩店：志摩郡阿児町鵜方4064 ☎05994-3-3131
★ＫＡＷＡＩホームセンター白子店：鈴鹿市白子町箱塚272 ☎0593-87-0801
★ＫＡＷＡＩホームセンター高岡店：鈴鹿市高岡町456 ☎0593-82-7511
★河合無線名張店：名張市蔵持町原出566 ☎05956-4-0811

《滋　賀　県》

★ＣＢワールド・フジノ：彦根市平田町152-2 ☎0749-24-6561
★坂口テレビ：大津市大萱1-2-29 ☎0775-43-1212
★西武百貨店関西大津店：大津市におの浜2-3-1 ☎0775-25-0111
★関西エイト：栗太郡栗東町霊仙寺761 ☎0775-52-4703

《京　都　府》

★電波新聞社・京都支局：京都市中京区柳馬場御池下ル8-65 ☎075-221-8021
★ベストショップ・レオナ：宇治市木幡御蔵山商店街 ☎0774-32-3003
★ユアーズ：京都市中京区西大路御池東 ☎075-801-8331
★ＡＶＰシゲミツ：京都市山科区竹鼻竹ノ街道町81 ☎075-591-0035
★システムハウス洛北：京都市左京区上高野古川町14 ☎075-722-7100
★谷山無線電機３号店：京都市下京区寺町通高辻上ル ☎075-351-2101
★パソコンプラザ二条：京都市中京区二条通寺町東入ル 京都電工内 ☎075-211-7321
★ヒエン堂本店：京都市下京区寺町通綾小路下ル ☎075-361-0371
★イズミヤ京都店：京都市南区東九条西山王寺町31 ☎075-671-8998
★小野電化亀岡店：亀岡市追分町馬場通り24-6 ☎07712-3-3385
★システムハウス福知山：福知山市北本町90-1 ☎0773-23-8110
★ニノミヤムセン京都店：京都市下京区寺町通四条下ル ☎075-361-9166
★タクト：宇治市小倉町南浦30-114 ☎0774-20-0784
★上新電機京都近鉄店：京都市下京区烏丸通七条下ル 東塩小路町702 ☎075-341-5769
★Ｊ＆Ｐ京都寺町店：京都市下京区寺町通仏光寺下ル 恵美須之町549 ☎075-341-3571
★上新電機山科店：京都市山科区音羽野田町24-1 ☎075-593-5777
★上新電機大久保店：宇治市広野町西裏90-1 ☎0774-44-0337
★上新電機ながおか店：長岡京市長岡2-1-30 ☎075-955-8401
★上新電機ろくじぞう店：宇治市六地蔵奈良町21-6 ☎0774-32-4011

《大　阪　府》

★電波新聞社・大阪本社：大阪市北区中之島3-2-4 ☎06-203-3361
★ニノミヤムセン本店：大阪市浪速区日本橋4-11-4 ☎06-643-2038
★ニノミヤムセン別館：大阪市浪速区日本橋4-12-6 ☎06-633-2038
★ニノミヤムセンエレランド：大阪市浪速区日本橋5-6-19 ☎06-632-2038
★ぱそこん亭ＦＭランド：大阪市浪速区日本橋4-19-14 ☎06-643-2039
★ぱそこん亭ＰＣランド：大阪市浪速区日本橋5-11-8 ☎06-643-1681
★ニノミヤムセン香里店：寝屋川市香里新町7-3 ☎0720-32-2694
★ニノミヤムセン茨木店：茨木市双葉町8-3 ☎0726-34-1155
★ニノミヤムセン藤井寺店：藤井寺市岡一丁-1141-1 ☎0729-39-9206
★ニノミヤムセン箕面店：箕面市芝153-9 ☎0727-24-0331
★ニノミヤムセン布施店：東大阪市足代北町2-59 ☎06-781-6865
★中川無線電機中店：大阪市浪速区日本橋4-10-4 ☎06-463-2850
★中川無線電機千里店：豊中市新千里東1-3 千里中央センター専門店 ☎06-832-9516
★中川無線電機泉北店：堺市竹城台3-22-11 ☎0722-91-3325
★Ｊ＆Ｐテクノランド：大阪市浪速区日本橋5-6-7 ☎06-644-1413
★Ｊ＆Ｐメディアランド：大阪市浪速区日本橋4-57-1 ☎06-644-1613
★Ｊ＆Ｐくずは店：枚方市楠葉並木2-22 ☎0720-56-8181
★Ｊ＆Ｐ千里中央店：豊中市新千里東町1-3-204 ☎06-834-4141
★Ｊ＆Ｐビジネスランド：大阪市北区梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB2 ☎06-348-1881
★ＣＳＫ：大阪市区市梅田1-1-3 大阪駅前第3ビルB1 ☎03-345-3351
★パソコンランド駅前第４ビル店：大阪市北区梅田1-11-4 大阪駅前第4ビルB2 ☎06-341-2031
★せいでん箕面店：箕面市箕面6-1286 ☎0727-22-5127
★ニノミヤムセン鴻池店：東大阪市鴻池元町2-2 ☎06-746-2038
★カメラのナニワ・リトルナサ：大阪市南区大宝寺仲野町36 ☎06-245-0005
★丸善無線電機(株)：大阪市浪速区日本橋5-9-16 ☎06-641-0110
★フューチャーランド泉佐野：泉佐野市市場町1013 ☎0724-64-3300
★ミドリ電化池田本店：池田市満寿美町2-8 ☎0727-51-4671

全国 ⓙⓟ マイコンソフト取扱店一覧

★ミドリ電化くずは店：枚方市楠葉並木1-38-5 ☎0720-50-7200
★ミドリ電化淡路店：大阪市東淀川区淡路4-9-16 ☎06-323-5560
★ミドリ電化庄内本店：豊中市庄内東町2-7-11 ☎06-336-1152
★ミドリ電化高槻店：高槻市上本町6-21 ☎0726-76-1135
★ミドリ電化八尾店：八尾市北本町2-15-28 ☎0729-96-8591
★上新電機日本橋１ばん館：大阪市浪速区日本橋5-1-11 ☎06-644-1813
★上新電機日本橋３ばん館：大阪市浪速区日本橋3-7-5 ☎06-644-1713
★上新電機日本橋５ばん館：大阪市浪速区日本橋4-12-4 ☎06-644-1513
★上新電機日本橋もりや館：大阪市浪速区日本橋4-10-1 ☎06-631-0815
★上新電機日本橋８ばん館：大阪市浪速区日本橋5-7-14 ☎06-644-5011
★上新電機日本橋７ばん館：大阪市浪速区日本橋4-11-3 ☎06-644-1661
★上新電機阪急三番街店：大阪市北区芝田1-1-3 ☎06-372-6912
★上新電機あびこ店：大阪市住吉区苅田5-19-19 ☎06-607-0950
★上新電機北野田店：堺市丈六174-3 ☎0722-37-7561
★上新電機泉北パンジョ店：堺市茶山台1-3-1 ☎0722-93-7001
★上新電機いずみふちゅう店：泉大津市東豊中町1-6-24 ☎0725-44-5577
★上新電機きしわだ店：岸和田市土生町2415-3 ☎0724-37-1021
★上新電機布施店：東大阪市足代北2-61-2 ☎06-781-0174
★上新電機瓢簞山店：東大阪市瓢簞山町3-4 ☎0729-84-6441
★上新電機すみのどう店：大東市赤井3-1-2 ☎0720-75-1055
★上新電機ねやがわ店：寝屋川市緑町4-20 ☎0720-34-1166
★上新電機枚方店：枚方市禁野町1-16 ☎0720-56-7295
★イズミヤ枚方店：枚方市禁野本町1-871 ☎0720-47-2081
★上新電機いばらぎ店：茨木市双葉町2-18 ☎0726-32-8741
★上新電機たかつき店：高槻市北園町18-5 ☎0726-85-1991
★上新電機せっつとんだ店：高槻市大畑町24-10 ☎0726-93-7521
★上新電機すいた店：吹田市浜町4-11 ☎06-381-7321
★上新電機江坂店：吹田市豊津町14-9 ☎06-385-5454
★上新電機庄内店：豊中市庄内町3-2-9 ☎06-334-3356
★上新電機いけだ店：池田市満寿美町4-3 ☎0727-51-2321
★上新電機はりなかの店：大阪市東住吉区湯里1-2-2 ☎06-703-2211
★上新電機いずみさの店：泉佐野市高松東1-1-11 ☎0724-64-3833
★マツヤデンキ日本橋店：大阪市浪速区日本橋筋3-27 ☎06-631-3045
★マツヤデンキ寝屋川店：寝屋川市緑町3-5 ☎0720-34-5005
★マツヤデンキ枚方店：枚方市禁野本町1-894-4 ☎0720-47-6475
★マツヤデンキ八尾店：八尾市本町7-15-25 ☎0729-91-3901
★マツヤデンキ藤井寺店：藤井寺市岡2-226-4 ☎0729-39-8100
★天勝コンピューター：東大阪市鴻池元町11-1 ☎06-746-1552
★パソコンランドなんば：大阪市浪速区難波中2-2-15 ☎06-643-3217
★ミドリ電化三国ケ丘店：堺市向陵中町6丁228-3 ☎0722-57-4303
★そごう大阪店：大阪市南区心斎橋筋1丁目38番地 ☎06-281-3163
★高島屋大阪店：大阪市南区難波5-1-5 ☎06-631-1101
★大丸梅田店：大阪市北区梅田3丁目1-1 ☎06-343-1231
★駸々堂書店京橋店：大阪市都島区東野田町2-1-38 ☎06-353-2413
★大洋商会：大阪市浪速区日本橋3丁目6-4 ☎06-643-0175
★イズミヤ松原店：松原市上田6丁目4-8 ☎0723-32-2251
★イズミヤ大東店：大東市住道2丁目1-10 ☎0720-74-9201
★Ｊ＆Ｐ高槻店：高槻市高槻町11-16 ☎0726-85-1212

《兵　庫　県》

★電波新聞社・神戸支局：神戸市中央区三宮町3-9-15 ☎078-391-5885
★せいでん三宮本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：神戸市中央区三宮町1-5-8 ☎078-391-8171
★せいでん姫路本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：姫路市駅前町338 ☎0792-88-1717
★せいでん伊丹本店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：伊丹市西台1-4-1 伊丹セントラルビル2F ☎0727-73-0551
★せいでん東加古川店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：加古川市野口町野口字大仏129-62 ☎0794-25-2011
★せいでん三木店Ｃ・ＳＰＡＣＥ：三木市大村字砂176-1 ☎07948-3-1630
★せいでん明石本店：明石市大明石町1-7-4 白菊グラウンドビル内 ☎078-917-5555
★Ｊ＆Ｐ姫路本店：姫路市東延末町1-1 ☎0792-22-1221
★せいでん加古川店：加古川市加古川町篠原町2-4 ☎0794-21-0551
★せいでん甲子園店：西宮市甲子園北町2-2 ☎0798-66-2118
★せいでん阪神甲子園店：西宮市甲子園6番町16-13 ☎0798-47-1330
★せいでん西宮本店：西宮市常磐町1-27-101 ☎0798-36-1155
★せいでん芦屋店：芦屋市大原町9-1 ☎0797-32-1581
★せいでん土山店：明石市魚住町清水字追越2181 ☎078-942-2632
★せいでん西明石ホームセンター：明石市鳥羽871 ☎078-928-7165
★せいでん今宿店：姫路市東今宿6-1-27 ☎0792-98-1515
★せいでん淡路店：洲本市塩屋1-439-12 ☎07992-2-4453
★せいでん赤穂店：赤穂市加里屋中州2-53-2 ☎07914-5-1552
★せいでん神戸デパート店：神戸市長田区腕塚町5-5-12 神戸デパート3F ☎078-641-6251
★せいでんラビングハウス岡本店：神戸市東灘区岡本1-3-30 ☎078-412-1515
★せいでんジョイプラザ店：神戸市長田区松町5-5-1 ☎078-643-3962
★せいでん西脇店：西脇市上野字東谷119 ☎07952-3-5401
★せいでん名谷店：神戸市須磨区中落合2-2-3 須磨パティオ3号館 ☎078-791-8171
★マイコンプラザオージス三宮：神戸市中央区三宮町2-11-1-215 センタープラザ西館2F ☎078-331-8444
★山崎楽器：多紀郡西紀町宮田220 ☎07959-3-1180
★チロル：神戸市中央区中島通2-3-2 ☎078-231-7853
★ミドリ電化伊丹店：伊丹市大鹿7-62-1 ☎0727-72-0337
★ミドリ電化西明石店：明石市藤江字中谷928 ☎078-922-6425
★ミドリ電化加古川店：加古川市野口町坂元字坂下38-7 ☎0794-23-5202
★ミドリ電化園田店：尼崎市園田町4-6-22 ☎06-492-4708
★ミドリ電化有野店：神戸市北区有野町有野字長堀2388-1 ☎078-981-1591
★黒田電機：豊岡市千代田町8-18 ☎07962-2-2121
★ニノミヤムセン神戸店：神戸市中央区三宮町1-3-10 ☎078-391-6356
★ニノミヤムセン姫路店：姫路市東郷町字大縄場1452-20 ☎0792-88-2363
★ニノミヤムセン今宿店：姫路市西今宿3-9-3 ☎0792-94-5363
★ミドリマイコンランド西宮：西宮市両度町7-17 ☎0798-64-8810
★ミドリ電化尼崎本店：尼崎市昭和南通7-186 ☎06-412-1830
★ミドリ電化塚口本店：尼崎市南塚口町1-1-14 ☎06-429-2137
★上新電機にしのみや店：西宮市河原町5-11 ☎0798-71-1171
★上新電機いたみ店：伊丹市昆陽池1-69 ☎0727-77-5101
★上新電機尼崎三和店：尼崎市神田中通6-222 ☎06-412-2681

《奈　良　県》

★パソコンランド奈良店：奈良市三条町497-1 ☎0742-26-2003
★上新電機奈良店：奈良市三条町478-1 ☎0742-24-3831
★上新電機がくえん北店：奈良市学園北1-8-10 ☎0742-43-1361
★上新電機がくえん南店：奈良市学園大和町2-110-3 ☎0742-46-1281
★上新電機さいだいじ店：奈良市二条町2-54-3 ☎0742-34-7965
★上新電機しんおおみや店：奈良市法華寺町83-5 ☎0742-35-2611
★上新電機大和郡山店：大和郡山市柳3-32 ☎07435-3-5471
★上新電機八木店：橿原市八木町1-7-3 ☎07442-4-1761
★上新電機たわらもと店：磯城郡田原本町千代574-1 ☎07443-3-4041
★ニノミヤムセン田原本店：磯城郡田原本町千代172-1 ☎07443-3-5811
★上新電機おうじ店：北葛城郡王寺町王寺2-12-12 ☎0745-32-1311
★上新電機大和高田店：大和高田市磯野東町4-1 ☎0745-22-3646

《和 歌 山 県》

★ニノミヤ無線和歌山店：和歌山市元寺町4-1 ☎0734-32-5121
★ニノミヤパソコンランド和歌山店：和歌山市本町4-18 ☎0734-32-5661
★Ｊ＆Ｐ和歌山店：和歌山市元寺町4-8-1 ☎0734-28-1441
★上新電機わかやま店：和歌山市中島368 ☎0734-25-1414

《島　根　県》

★益田パソコンランド：益田市駅前町29-5 ☎08562-2-0396
★ＭＩＳＡ：邑智郡石見町矢上

《岡　山　県》

★ベストマイコン岡山：岡山市中山下1-10-20 ジョリビル3F ☎0862-23-7107
★ベスト電器東岡山店：岡山市乙多見91-2 ☎0862-79-7120
★山陽電器研究所：赤磐郡瀬戸町瀬戸 ☎08695-2-2176
★ベルビーチ生々堂：倉敷市児島下の町1-2880-5 ☎0864-72-0252

《広　島　県》

★電波新聞社・広島支局：広島市中区基町13-7 ☎082-228-5581
★第一産業本店：広島市中区紙屋町2-1-18 ☎082-247-9111
★アーバン電子：広島市中区大手町1-1-22 ☎082-246-0993
★松本無線パーツ：広島市中区銀山町2-6 ☎082-243-4451
★シナプス１：広島市中区立町3-19 きよめビル1F 国際ホテル隣 ☎082-245-8833
★井口電機：広島市安芸区瀬野川町中野6289-1 ☎082-892-0239
★尾道電子パーツ：尾道市西御所町8-7 ☎0848-25-4582
★国際マイコンサービス：三原市宮浦町1056-4 ☎0848-63-0311

★パソワード：竹原市竹原町北堀1567-5　☎08462-2-0674
★森田電機商会：高田郡吉田町吉田4丁目1272　☎08264-2-0127
★府中アベニュー：安芸郡府中町大通2丁目14-13　☎082-282-6476
★マイコンショップＹＥＴ：福山市今町2-2　☎0849-22-2411
★マイコンプラザショウエイ：福山市東深津町2-1-4-1　☎0849-24-7122
★ファミコンランドドンキー：広島市中区大手町3-2-25　☎082-248-0625
★岩本無線瀬野川店：広島市安芸区瀬野川町中野東3-6-31　☎082-893-1151
★システムサンワールド広島店：広島市中区堺町1-8-16　☎082-291-7295
★ジョイフルヤマムラ：広島市安芸区中野2-17-16　☎082-892-2155
★中国電化サービス：広島市西区庚午北2-9-7　☎082-271-3511
★ベスト電器府中店：府中市中須町大字ヒズメ129-1　☎0847-52-3110
★ベスト電器呉店：呉市中通4-1-24
★ベスト電器高陽店：広島市安佐北区高陽町大字玖1625-1　☎082-842-5011
★オフィスＡ１：呉市中央1-5-4　☎0823-25-8086

《山　口　県》

★電波新聞社・下関支局：下関市東大和町1-1-7 山口新聞会館4F　☎0832-67-7478
★(株)寿屋小野田店：小野田市光栄町大字小野田6660　☎08368-4-4343
★エレパーツニシマル：宇部市上町1-3-2　☎0836-21-0010
★ベスト電器光店：光市虹ケ浜1-12-25　☎0833-72-6075
★ベスト電器岩国店：岩国市麻里布町3-16-22
★ＯＡセンターヒロケン：下関市岬之町9-6　☎0832-24-0707
★ベスト電器山の田店：下関市武久町1-445-4　☎0832-54-2080
★ベスト電器小野田店：小野田市大字小野田字古開作15の割5981-1　☎08368-3-9238
★ベスト電器宇部恩田店：宇部市大字沖宇部長沢3179-1　☎0836-34-3550
★ベスト電器山口店：山口市駅通り1-298-1　☎0839-24-0850
★ベスト電器防府店：防府市鋳物師町9-36　☎0835-23-5333
★ダイイチ産業徳山店：徳山市平和通り2-40　☎0834-21-1590

《徳　島　県》

★都電機商会：徳島市寺島本町東2丁目　☎0886-22-2134
★リビング東和２ばん館：徳島市昭和町4-12　☎0886-22-9155
★川上電器中央店：鳴門市撫養町小桑島前浜1103　☎08868-5-2245
★ニイデンキ本店：阿南市富岡町　☎0884-22-0463

《香　川　県》

★電波新聞社・高松支局：高松市亀井市2-1　☎0878-61-3111
★野田屋電気：高松市丸亀町1-3　☎0878-51-4545
★宮脇書店：高松市丸亀町4-8　☎0878-51-3733
★英弘チェン丸亀店：丸亀市田村町太井446　☎08772-3-7141
★ミツシマ：善通寺市大通り町461-12　☎08776-2-2493
★英弘チェン屋島店：高松市屋島西町百石1909-1　☎0878-41-4131
★英弘チェン観音寺店：観音寺市吉岡町1　☎08752-3-1122

《愛　媛　県》

★マイコンハウス：松山市湊町4-5-11　☎0899-47-0765
★ミモザカメラ：北条市辻1349　☎0899-92-0077
★ソフトハウス：松山市奏町4-2-25　☎0899-45-3959
★英弘チェン八幡浜店：八幡浜市昭和通り1208-3　☎08942-4-3335

《高　知　県》

★メルバ高知店：高知市北川添45-3　☎0888-83-1612
★マイコンショップ・ボーイズ：中村市右山天神町4-26　☎08803-4-2184

《福　岡　県》

★電波新聞社・西部本社：福岡市博多区博多駅前2-13-23　☎092-431-7411
★デオニー小倉店：北九州市小倉北区馬借町1-6-15　☎093-551-6339
★小倉パソコン館：北九州市小倉北区魚町2-2-17　☎093-551-6281
★紀伊国屋書店：福岡市中央区天神1-11-11　☎092-721-7755
★ＩＣランドマルコス：八女郡広川町新代875　☎09433-2-3597
★ダイイチサン商事サンパレス本店：大牟田市新栄町14　☎0944-57-5000
★カホマイコンセンター：福岡市中央区天神2-4-27　☎092-714-5155
★カホムセンカホパーツセンター小倉店：北九州市小倉北区京町3-6-22　☎093-551-3688
★カホムセンカホパーツセンター久留米店：久留米市天神町2-44　☎0942-35-8478
★カホムセンカホパーツセンター大牟田店：大牟田市栄町2-16　☎0944-52-4367
★デンキのカホ飯塚店Ｂ館マイコンフロアー：飯塚市吉原町7-25　☎09482-2-1588
★デンキのカホ直方駅前店：直方市古町247-1　☎09492-5-1717
★ベスト電器福岡本店：福岡市中央区天神1-9-28　☎092-781-7131
★ベスト電器西新店：福岡市早良区西新4-8-24　☎092-843-4011
★ベストマイコン久留米：久留米市東町字三角　☎0942-34-2944
★ＭＹ・パソコンショップ五条：太宰府市大字太宰府2469-1　☎092-923-3434
★そごうＥＬＥＨＯＢＢＹマイコンセンター：北九州市八幡区黒崎1-1-1　☎093-641-7080
★岩田屋：福岡市中央区天神2-11-1　☎092-721-1111
★Ｄａｉｉｃｈｉナンバーワン久留米店：久留米市六ッ門7-1　☎0942-39-4701
★ベスト電器黒崎パソコン館：北九州市八幡西区熊手町2-3　☎093-621-3541
★八幡井筒屋マイコンコーナー：北九州市八幡西区黒崎2-3-15　☎093-641-0131
★ベスト電器筑後店：筑後市大字山の井2334　☎09425-2-6774
★ベスト電器大橋店：福岡市南区大橋1-10-6　☎092-512-3468
★ベスト電器福間店：宗像郡津屋崎町大字宮司字土井手592-1　☎0940-52-4077
★ベスト電器八女店：八女市大字納埜万上田695-1　☎09432-3-5181
★ベスト電器二日市店：筑紫野市二日市581-13　☎092-923-5521
★ベスト電器甘木店：甘木市甘木1813　☎09462-2-8484
★ベスト電器瀬高店：山門郡瀬高町下庄2198　☎09446-3-4422
★Ｄａｉｉｃｈナンバーワン石丸店：福岡市西区姪の浜1072　☎092-882-1521
★Ｄａｉｉｃｈナンバーワン長尾店：福岡市城南区神松寺1-22-31　☎092-871-3903
★Ｄａｉｉｃｈ周船寺店：福岡市西区大字周船寺414-6　☎092-807-1728
★Ｄａｉｉｃｈナンバーワン古賀店：粕屋郡古賀町1196-7　☎092-942-7501
★エレデ博多寿屋：福岡市博多区上呉服町10-10　☎092-281-4411
★ベストメディアショップ：福岡市博多区千代6-52　☎092-641-7990
★ベスト電器田川店：田川市上本町1262-1　☎09474-4-8664
★セイデンサケミ駅前本店：久留米市東町40-16　☎0942-34-9940

《佐　賀　県》

★ベスト電器佐賀店：佐賀市松原1-2-22　☎0952-24-7205
★ＺＥＲＯⅠ：唐津市和多田用尺2978-1　☎09557-2-5883
★ベスト電器伊万里店：伊万里市伊万里町甲564　☎09552-2-5236
★ベスト電器鳥栖店：鳥栖市元町字丁の坪1353-1　☎09428-2-0335

《長　崎　県》

★カホムセンカホパーツセンター長崎店：長崎市油屋町2-40　☎0958-21-1079
★ベスト電器長崎新地店：長崎市新地町1-1　☎0958-28-0054
★ベスト電器浜の町店：長崎市浜の町3-17　☎0958-21-0690
★ダイイチ浜電気：長崎市浜町2-32　☎0958-26-4151
★ベスト電器諫早店：諫早市東本町88-1　☎09572-3-3860
★ベスト電器佐世保四ケ町店：佐世保市下京町7-20　☎0956-23-1333
★ベスト電器佐世保店：佐世保市島瀬町9-4　☎0956-23-0729
★ベスト電器大村店：大村市本町1-465　☎09575-3-5578
★石丸文行堂：長崎市浜町8-32　☎0958-28-0140

《熊　本　県》

★電波新聞社・熊本支局：熊本市小山町503-2　☎096-380-7500
★マツフジ銀座通店：熊本市下通1-9-1　☎096-354-9111
★ベスト電器熊本パソコン館：熊本市下通1-9-4　☎096-322-4180
★寿屋本荘店：熊本市本荘3-3-3　☎096-372-5412
★マツフジ東バイパス店：熊本市保田窪2-12-20　☎096-381-1133
★ベスト電器下通店：熊本市下通2-2-31　☎096-324-6161
★マツフジ八代店：八代市本町1-10-43　☎0965-32-7575

《大　分　県》

★トキハマイコンコーナー：大分市府内町2-1-4　☎0975-38-1111
★デンキのカホ日田店：日田市中央1-3-12　☎09732-3-6094
★ベスト電器大分パソコン館：大分市中央町2-3-10　☎0975-32-9396
★ベスト電器日田店：日田市三本松2-218　☎09732-3-8131

《宮　崎　県》

★宮崎寿屋百貨店：宮崎市橘通東4-8-1　☎0985-27-4111
★寿屋都城店：都城市中町1-7　☎0986-23-4411

《鹿　児　島　県》

★電波新聞社・鹿児島支局：鹿児島市新屋敷町16-201　☎0992-26-3630
★山形屋マイコンコーナー：鹿児島市金生町3-1　☎0992-27-6093
★ベスト電器出水パソコン館：出水市本町11-30　☎09966-3-3591
★明昭堂パソコンプラザ：鹿児島市西千石町11-19　☎0992-25-2020
★ベスト電器パソコン館：鹿児島市加治屋町1-38　☎0992-23-2081
★がらっぱ堂：川内市向田本町19-11　☎0996-25-0345
★ベスト電器川内パソコン館：川内市向田町10-6　☎0996-23-6680
★馬場電機：鹿児島市中町3-5　☎0992-22-3131
★マイコンランド加世田：加世田市本町41-10　☎09935-3-6555

《沖　縄　県》

★沖縄電子：宜野湾市大山1531-1　☎09889-8-2358
★パソコンショップ大山：那覇市長田2-12-5　☎0988-53-0710
★コンピュータ沖縄：沖縄市照屋1-5-13　☎0989-38-6458

★マイコンショップロム：那覇市首里末吉町2-239-4　☎0988-86-6829
★マイコンショップＲＡＭ：沖縄市美里1-7-4　☎09893-7-8688
★ハイテックス沖縄：沖縄市中央4-12-2　☎09893-9-4870
★沖縄エジソン設備：那覇市壺屋2-14-33　☎0988-54-5181
★ＩＣランド沖縄電子：那覇市泊2-5-7　☎0988-63-1613
★パソコンショップオオヤマ前島店：那覇市前島1-13-12　☎0988-62-2857

お店への注文は，この注文書をご利用ください。

注文書

お取あつかい店名、住所、TEL

商品名	発売元
①	(株)電波新聞社出版販売部 〒141 東京都品川区東五反田一－十一－十五 TEL〇三－四四五－六一一一
②	
③	
部	

注文日　月　日

注文者住所氏名

namco キャラクター・グッズ 続々,登場！〈通信販売〉

遊等生になっちゃうぞ。

ナムコファンの皆さん。キャラクター・グッズにまた新製品が登場しましたよ！ペンタン（電波新聞社の姉妹会社）からドルアーガ・マッピートレーナーに続き，新製品“トレジャーボックス”(宝箱）が発売されました。これはナムコファンの声を集めた結果，人気第一位のキャラクター商品です。その中味は，①ドルアーガの塔のカンペン（筆箱だぜ！），②ドルアーガの塔の鉛筆１ダース（ナイトやメイジなどのキャラクターが印刷されているんだ！），③ドルアーガの塔の消しゴム２個というごうか版。定価はセットで1,500円(色はサンドイエロー・バイオレットの２色あり)です。

ドルアーガの塔Ｔシャツ(２種類)とマッピーＴシャツも好評で，今後も続々と新製品を企画，発売する予定です。期待してください。今すぐほしい人は下記の方法で振替用紙にご記入のうえ，代金に送料を加えて郵便払替で電波新聞社出版販売部までお申し込みください。

また，ペンタンでは皆様の声を広く募集しております。こういうキャラクター商品が欲しい等のご意見がありましたら電波新聞社ペンタン係(住所同じ)までお願いいたします。

購読申込書　昭和　年　月　日

新希望誌・ソフトテープ名	4	送金額 4,100円

フリガナ トウキョウト シナガワク デンパチョウ
送付先住所 〒141 東京都品川区電波町1-11-15
フリガナ デンパ コタロウ
送付先氏名 電波 小太郎　電話 03 (445)6111　年令 15才 男

通信欄
トレジャーボックス(サンドイエロー) 1個 1,500円
ドルアーガの塔 ギル Tシャツ Sサイズ 1枚 1,800円
パックマン・マッピー ペーパーバック 各1枚 300円
送料 500円 合計 4,100円

通常払込料金加入者負担　払込通知票
口座番号 東京 5 51961　金額 4100
加入者名 株式会社 電波新聞社
払込人住所氏名 (郵便番号 141) 東京都品川区電波町 1-11-15 電波 小太郎
読者整理番号

手数料なしの郵便振替による方法

○商品をお申し込みになる場合には，郵便振替が便利です。その方法は……。①ベーマガの愛読者ハガキといっしょに折り込みされている払込通知表（赤い印字のもの）を切り取る。②払込者の欄にあなたの住所・氏名・電話番号を記入・！③裏の通信欄に注文商品個数・サイズ・合計金額を明記（希望する色やサイズをお忘れなく)。④用紙とお金を持って郵便局へ行けばＯＫ！

ナムコグッズの送料は商品代金が5,000円以下の場合→送料500円，5,001円以上の場合→700円です。
※ただしペーパーバッグだけを注文する場合は２枚まで240円。３～５枚350円。６枚以上500円です。

DEMPAマイコンソフト製品一覧表

DEMPAマイコンソフトでは、下表の製品を発売しています。取扱店一覧表に載っているお店なら、たいてい在庫しています が、手に入らない場合は、前ページの注文書に欲しい製品名を書いてお店の人に申し込んでください。

1週間くらいで、お店に届きます。友人と相談してまとめて注文してもらうと、発送作業がはかどります。

なお、この他に、ニデコ、キャリーラボ、ハドソン、ベーシック・ハウス、データポップ、バンダイ等の製品もあつかっています。それぞれの広告を見て注文してください。

お近くにお店のないかたは、通信販売も行なっています。この場合は、送料が1本240円、2本340円、3本440円(MSX、ファミコンソフトは1本200円、2本300円、3本400円)、5本以上送料サービスとなっています。なお、ゼビウスのジョイスティック付き製品及びジョイスティックの送料は1本350円です。ご注文は右記電波新聞社のソフト販売部へ、製品価格＋送料を、現金書留もしくは郵便振替にてお申込み下さい。

電波新聞社 ソフト販売部

〒141 東京都品川区東五反田１丁目11番15号
電話 (03)445-6111

大阪本社006(203)3361　金沢支局0762(63)8661
西部本社092(431)7411　京都支局075(221)8021
札幌支局011(641)5591　神戸支局078(391)5885
仙台支局0222(27)7211　広島支局082(228)5581
新潟支局0252(45)2526　高松支局0878(61)3111
関東総局0273(26)3206　下関支局0832(67)7478
松本支局0263(36)0445　熊本支局096(380)7500
静岡支局0542(54)6405　鹿児島支局0992(26)3630
名古屋支局052(261)4541

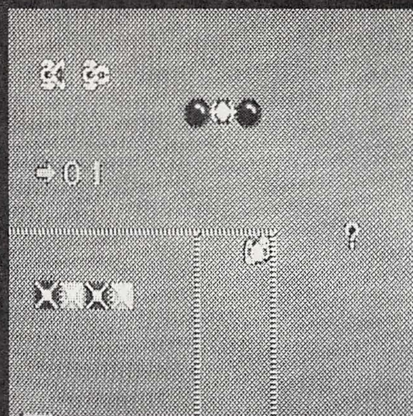
	機　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
PC-9800シリーズ	PC-9801	FD(5" 2D)	6,800円	ギャラガ	ミュージックボード
	PC-9801F	FD(5" 2DD)	6,800円	ギャラガ	(PC-9801-14)
	PC-9801M	FD(5" 2HD)	6,800円	ギャラガ	対応
	PC-9801U	FD(3.5")	6,800円	ギャラガ	PC-9801-U-03
PC-8800シリーズ	PC-8801	テープ	3,800円	ゼノン	PC-8801mkII
	PC-8801	テープ	3,500円	ギャラクシアン	PC-8801mkII/SR
	PC-8801	テープ	3,500円	パックマン	PC-8801mkII/SR
	PC-8801	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-8801mkII
	PC-8801mkII	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	PC-8801mkIISR
	PC-8801mkIISR	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8801mkIISR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8801mkIISR	テープ	3,800円	グロブダー	
	PC-8801	FD(5")	5,800円	パックマン	PC-8801mkII
	PC-8801	FD(5")	5,800円	ディグダグ	PC-8801mkII
	PC-8801	FD(5")	5,800円	ギャラクシアン	PC-8801mkII/SR/TR/FR/MR
	PC-8801	FD(5")	5,800円	ゼノン	PC-8801mkII
	PC-8801	FD(5")	6,500円	ガンマー5	PC-8801mkII
	PC-8801mkII	FD(5")	6,200円	デーモンクリスタル	PC-8801mkII/SR/TR/FR/MR
	PC-8801mkIISR	FD(5")	6,000円	ゼノン	PC-8801mkIITR/FR/MR
	PC-8801mkIISR	FD(5")	5,800円	パックマン	PC-8801mkIITR/FR/MR
	PC-8801mkIISR	FD(5")	6,000円	ディグダグ	PC-8801mkIITR/FR/MR
	PC-8801mkIISR	FD(5")	6,000円	グロブダー	PC-8801mkIITR/FR/MR
	PC-8801mkIISR	FD(5")	6,500円	ガンマー5	PC-8801mkIITR/FR/MR
PC-8000シリーズ	PC-8001	テープ	3,000円	ディグダグ	(PC-8801(N-BASIC))
	PC-8001mkII	テープ	3,500円	ギャラクシアン	
	PC-8001mkII	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8001mkIISR	テープ	3,500円	パックマン	
	PC-8001mkIISR	テープ	3,800円	ゼノン	PC-8801mkIISR
	PC-8001mkIISR	テープ	3,800円	ディグダグ	
	PC-8001mkIISR	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	
	PC-8001mkIISR	テープ	4,300円	ゼビウス	
	PC-8001mkIISR	テープ	4,000円	ハンバーガー	
	PC-8001mkIISR	テープ	3,800円	グロブダー	
PC-6000シリーズ ※すべてXE-1対応	PC-6001	テープ	3,500円	タイニーゼビウス	PC-6001mkII/SR・PC-6601/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,000円	パックマン	PC-6601/SR・PC-6001mkII/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,000円	ギャラクシアン	PC-6601/SR・PC-6001mkII/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,500円	タイニーゼビウスマークII	PC-6601/SR・PC-6001mkII/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,500円	ディグダグ	PC-6001mkIISR・PC-6601/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,800円	ボスコニアン	PC-6001mkIISR・PC-6601/SR
	PC-6001mkII	テープ	3,800円	グロブダー	PC-6001mkIISR・PC-6601SR
PC-6600シリーズ	PC-6601	FD(3.5")	5,800円	タイニーゼビウスマークII	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	5,800円	ディグダグ	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	6,000円	グロブダー	PC-6601SR
	PC-6601	FD(3.5")	6,000円	ボスコニアン	PC-6601SR
FM-7	FM-7	テープ	3,500円	パックマン	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	U-Boat	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,800円	ミッドウェイ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	5,800円	Pコンパイラ	FM-NEW7
	FM-7	テープ	3,500円	ディグダグ	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,800円	ギャラガ	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,500円	ギャラクシアン	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-7	テープ	3,800円	マッピー	FM-NEW7

	機　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
FM-7	FM-7	FD(5")	7,800円	Pコンパイラ	
	FM-7	FD(5")	5,900円	ゼビウス	FM-NEW7
	FM-7	FD(5")	9,300円	ゼビウス(XE-7付)	FM-NEW7
	FM-7/NEW7	FD(5")	6,500円	ガンマー5	FM-77/AV
FM-77	FM-77	FD(3.5")	5,800円	パックマン	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ラリーX	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5")	7,800円	Pコンパイラ	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ディグダグ	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-77	FD(3.5")	5,900円	ゼビウス	FM-NEW7・※XE-7対応
	FM-77	FD(3.5")	9,300円	ゼビウス(XE-77付)	FM-NEW7
	FM-77	FD(3.5")	5,800円	ギャラクシアン	FM-NEW7・※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,000円	ギャラガ	FM-NEW7・※XE-77対応
	FM-77	FD(3.5")	6,000円	マッピー	FM-NEW7・※XE-77対応
	FM-77AV	FD(3.5")	6,000円	ディグダグ	※XE-77対応
	FM-77AV	FD(3.5")	6,000円	ドルアーガの塔	※XE-77対応
	FM-77/AV	FD(3.5")	6,500円	ガンマー5	FM-7/NEW7
MZ-2200	MZ-2200	テープ	3,500円	パックマン	MZ-2000
MZ-1500	MZ-1500	QD	4,300円	パックマン	
	MZ-1500	QD	4,300円	ディグダグ	
	MZ-1500	QD	4,300円	マッピー	
	MZ-1500	QD	4,300円	ラリーX	
	MZ-1500	QD	4,500円	ギャラガ	
	MZ-1500	QD	4,500円	デーモンクリスタル	
	MZ-1500	QD	4,300円	ハンバーガー	
	MZ-1500	QD	4,300円	バーニンラバー	
	MZ-1500	QD	4,500円	グロブダー	
	MZ-1500	QD	4,500円	バトルシティ	
	MZ-1500	QD	4,500円	ナイザー	
	MZ-1500	QD	4,800円	ドルアーガの塔	
MZ-2500	MZ-2500	FD(3.5")	6,500円	パックマン	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,800円	ゼビウス	
	MZ-2500	FD(3.5")	8,800円	ゼビウス(XE-1b付)	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,500円	マッピー	
	MZ-2500	FD(3.5")	6,800円	ドルアーガの塔	
X-1	X-1	テープ	3,500円	パックマン	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,500円	パックマン	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	ゼノン	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	5,900円	ゼビウス(XE-1b付)	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,300円	ゼビウス	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,500円	ギャラクシアン	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	マッピーニューバージョン	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	ハンバーガー	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,000円	デーモンクリスタル	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	ギャラガ	X-1/C.D.CS/CK・X-1ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	グロブダー	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	ドルアーガの塔	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	U-Boat	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	3,800円	バトルシティ	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
	X-1	テープ	4,300円	ガンマー5	X-1/C.CS.CK・X-1D.ターボ.F
X-1D	X-1D	FD(5")	5,800円	パックマン	
	X-1D	FD(5")	5,800円	ディグダグ	
	X-1D	FD(5")	5,800円	マッピー	
	X-1D	FD(5")	5,800円	ゼノン	

	機　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
X-1D	X-1D	FD(3")	5,800円	ギャラクシアン	
	X-1D	FD(3")	7,500円	ゼビウス(XE-1b付)	
	X-1D	FD(3")	5,900円	ゼビウス	
X-1 ターボ	X-1 200ラインモード	FD(5")	7,500円	ゼビウス(XE-1b付)	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	パックマン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ディグダグ	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	マッピーニューバージョン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ギャラクシアン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	5,800円	ゼノン	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	ドルアーガの塔	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	ハンバーガー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,200円	デーモンクリスタル	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	ギャラガ	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	グロブダー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,000円	バトルシティー	X1F/Gモデル20/30
	X-1 200ラインモード	FD(5")	6,500円	ガンマー5	X1F/Gモデル20/30
MSX	MSX	ROM	4,500円	パックマン	
	MSX	ROM	4,500円	マッピー	
	MSX	ROM	4,500円	ギャラクシアン	
	MSX	ROM	4,500円	ワープ&ワープ	
	MSX	ROM	4,500円	キング&バルーン	
	MSX	ROM	4,500円	ラリーX	
	MSX	ROM	4,500円	ディグダグ	
	MSX	ROM	4,500円	エクセリオン	
	MSX	ROM	4,500円	ギャラガ	
	MSX	ROM	4,500円	タンクバタリアン	
	MSX	ROM	4,500円	ボスコニアン	
	MSX	ROM	4,500円	MINIゴルフ	
	MSX	ROM	4,500円	ハンバーガー	
	MSX	テープ	6,800円	ミュージックツール(オンガクヤサン)	
	MSX	ROM	4,800円	デーモンクリスタル	
ファミリーコイピュータ用ソフト	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	パックマン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	マッピー	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ギャラクシアン	

	機　種	メディア	定　価	商　品　名	その他適合機種
ファミリーコンピュータ用ソフト	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ゼビウス	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ギャラガ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ディグダグ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	ワープマン	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ドルアーガの塔	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	バトルシティ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	バックランド	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,500円	バーガータイム	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	スターラスター	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	タッグチームプロレスリング	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ディグダグII	
	ファミリーコンピュータ	ROM	3,900円	スーパーチャイニーズ	
	ファミリーコンピュータ	ROM	3,900円	バベルの塔	
	ファミリーコンピュータ	ROM	3,900円	ワルキューレの冒険	
	ファミリーコンピュータ	ROM	3,900円	スカイキッド	
	ファミリーコンピュータ	ROM	4,900円	ガンプの謎	
オリジナルジョイスティック	X-1・PC-9801U-03対応		3,900円	XE-1b	X-1シリーズ・MSX・PC-6000シリーズ
	FM-7		6,800円	XE-7	FM-7/NEW7
	FM-77		6,800円	XE-77	FM-77/77AV
ナムコキャラクターグッズ	ドルアーガトレーナー	S・M・L	グレー・アイボリー・グリーン・ホワイト		各4,500円
	マッピートレーナー	S・M・L	イエロー・アイボリー・ホワイト		各4,300円
	バックランドトレーナー	S・M・L	ホワイト・イエロー・グリーン		各4,300円
	パックマンTシャツ	S・M・L	各1,800円		
	ドルアーガの塔Tシャツ(ロゴ)	S・M・L	各1,800円		
	ドルアーガの塔Tシャツ(ギル)	S・M・L	各1,800円		
	ドラゴンバスターTシャツ	S・M・L	各1,700円		
	スカイキッドTシャツ	S・M・L	各1,700円		
	マッピーTシャツ	S・M・L	各1,700円		
	ペーパーバッグ	パックマン・ドルアーガの塔・マッピー	各150円		
	ポーチ&タオル	パックマン・マッピー	各1,800円		
	トレジャーボックス		サンドイエロー，バイオレット		各1,500円
	ファンタジーパック		1,800円		
	クーラーボトル	カップタイプ・ストロータイプ	各1,200円	ドルアーガの塔・ドラゴンバスター・スカイキッド	

マイコンソフト
電波新聞社 出版販売部
〒141 東京都品川区東五反田1丁目11番15号
電話(03)445-6111





スーパー・アクション・アドベンチャー

ガンマー5



地球に接近する彗星ミサイルを阻止するために，パワードスーツに身を包んだ3人の戦士が，〝悪魔の星〟に降りたった。彗星爆発までにあと10時間。残された手段はただ一つ，この彗星にセットされている反陽子爆弾の起爆装置を破壊することだ！

6種の武器とバリアー，シールド，ブースターを装備しますます強くなったエリート・アーマー集団『GAMMA 5』。彼らの使命は複雑に結びついた迷路のようなマップをうまく進み，最終面＝エリア31の反陽子爆弾起爆装置を破壊することです。途中で出現する敵キャラクターはなんと100種類以上。しかも，有効攻撃はそれぞれ異なります。またパワーアップアイテムが各面のいろいろなところに隠されており，戦士達の強さはどんどん変化します。
スケール，面白さともに，今までのスクロール・ゲームを大きく超えた『GAMMA 5』で，究極のアクション・アドベンチャーを存分にお楽しみ下さい。

新発売
FM-7/NEW7 5″FD版 標準価格6,500円
FM-77/AV 3.5″FD版 標準価格6,500円

好評発売中
X1シリーズ 5″FD版 標準価格6,500円
X1シリーズ テープ版 標準価格4,300円
PC-8801/mkII 5″FD版 標準価格6,500円
PC-8801mkIISR/TR/FR/MR
5″FD版 標準価格6,500円

エニックス通信

発行元：㈱エニックス
〒160
東京都新宿区西新宿8-20-2

エニックス展

楽しい夏ももう終わり。夏休み中に届いた力作のイラスト、前回載っけてあげられなかった分など今回はいっきょに公開！ 大イラスト展にゃわん。



エニ通にはめずらしいタッチの美少女。
愛知県 ピチピチ クン



ペンタッチがきれい。
静岡県 中野慈暁クン



カラーページでないのが残念な力作。
兵庫県 足立慎悟クン



荒けずりだけど魅かれる絵です。
和歌山県 緑のPXクン



ダントツカワユイ！
函館市 広原 潔クン



あーっエニックスがもてあそばれてるぅ！
兵庫県 BATTLE SHARKクン



うーん、シブイ、イイ男だにゃん
愛知県 NAKKEYクン



過ぎ去りし夏を惜しむ……
兵庫県 Mだぞ クン



おれは男だ！ めざせヒーロー！
神奈川県 DIRECTΣクン

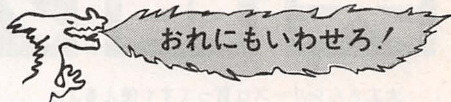
エニックス伝言板

今月もトクトク情報がいっぱいにゃん。

●長い間お待たせしました。いよいよPC60版「軽井沢誘拐案内」が出るヨ。久しぶりの60版ソフトじゃっ。存分に楽しんで下され！

●お願い！ ヒントは必ずヒント券でお申し込み下さい。電話ではお答えしません。それから、住所不明で戻ってきてしまうヒント券がたくさんあります。返信用封筒にはしっかり自分の住所を書いて下さい。

●今や絶好調のライーザ！ ボツイラストのプレゼントも続行中です。応募方法は、説明書裏表紙のE-G153、154、155の部号部を一点（X1、MSX版をお持ちの方はプレゼント券）をハガキにはり、エンディングのキーワードを書いて送って下さい。



●私どもFMユーザーは、いつもいやな思いをしているのです。ソフトはいつもPC88シリーズからの発売である。よって私達がAVGやRPGを解くころ、PC88ユーザーから、「ここはこう解くんダゼ」と悪魔の声を聞かされてしまうのである。だから今度こそ、FMシリーズから一番に発売して欲しい。ENIXさん、たのみます。
（埼玉県 FMtapeくん）

◆ライーザ以来ちょっとごぶさたですが、FM版のゲーム開発に命をかけている作者もちゃーんといるのです。もう少し待っておくれ～（こればっかし）。それにしても、先に解いたやつってすぐ人にしゃべりたがるんだよネ、困ったもんだ。人の楽しみは奪わないように！

●私は前にウイングマンのパソコンソフトの広告を、このBASICマガジンで見た。それには、「マンガのストーリーを知らなくても遊べます」と書いてあったので、マンガは知らなかったが、ソフトを購入した。ところが、キータクラーの正体がわかり、ポドリムスへ行くためにドリームノートに乗り物の名前を書くところになって、「スペースシャトル」「ロケット」などと入れてみたが、全然ダメであった。友人に聞くと、その場面は、「ウィナァ」というウイングマンのマンガで出てくるキャラクターを入力しなければならないというではないか！私は1ヵ月も悩んだのだ。ENIXのうそつき～!!
（埼玉県 やーくん）

◆やーくん、君は見逃がしているのです。「ウィナァ」の名はしっかりあの場面に出てきています。そして「どこにでも行ける乗りもの、ウィナァ」と書いてあるのですヨ。エニックスうそつかない。

●えーとですね。今回のお願いはですね。我が愛機PC-9801VMでも、あの名作「北斗の拳」ができるようにして欲しいということですな。もう88版で発売してから3ヵ月たつことですし、ぜひお願いしたいと、まぁ、こういうわけですな。私にもあの「ひでぶっ」をやらせて欲しいというわけです。よろしくっ！
（石川県 のんきくん）

◆お待たせしました。でるんですな、これが。フッフッフッ。この号がでるころにはお店に並んでいるでしょう。98ユーガーの諸君、「あびしっ」じゃ!!

●私はMSXライーザをとき終わったものですが、不思議なことが、おこったので、直訴いたします。なぜに、ウルガと戦っているときに〝ギティンがビームをはねかえした〟と画面に表示されるのですか？MSXライーザには〝ギティン〟は出て来ない！
（埼玉県 飯田哲志くん）

◆そ、それはだな、MSX版からはずされてしまったギティンがだな、背後霊となってウルガと共に現れ、うらみの一撃をくらわしているのですっ。

お手紙ください

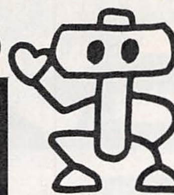
エニ通では、皆さんのイラスト、ご意見など楽しいお便りを募集しています。応募はぜひハガキでお願いします。イラストは、カラーよりも白黒で濃淡の強いものがベター。エニ通は皆さんがつくるページです。ボツを恐れず、ドンドン出してちょ。採用分には、エニックスグッズをプレゼントします。

編集後記

8月は旅行シーズンということで、エニックスにもいろいろとおみやげが届いた。甘い物大好きのねこは、うれしさのあまり会社かけまわり、机の上に丸くなってお菓子をほおばるのであった。（うそうそ！）しかし、これらのお菓子のネーミングにはまいった。「This is IZU」、「伊豆の恋文―ラブレターフロムイズ」。中身はみなごくフツーのクッキー。今や、みやげ物といえど中身は全国的に同じになっちゃって、地方名を連呼することでしか、個性を出せないのかなぁ……と少々寂しかったのでした。（ねこ）

自分がつくる！
パソコンがつくる!!
自分の教材がつくれる
便利な勉強道具！
大工さんシリーズ!!

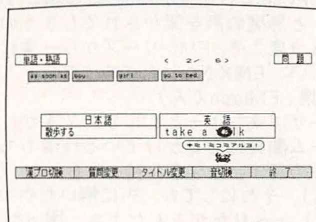
英語大工さん



家庭で、学校で、塾でご利用いただいています。

大工さんシリーズは買ってすぐ使えるようにできているので、買ったその日にきみの秘密兵器ができあがります。

英語大工さん



期末テストの前、どうしても単語が覚えられない…そんなときにはこの英語大工さんが大活躍！

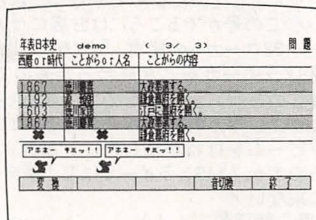
プログラムは〔単語熟語／不規則動詞変化／形容詞副詞の比較変化／名詞代名詞の単数複数形／基本英文〕の５本セット。

地理大工さん



地理大工さんの特長は何と言ってもこの地図登録。誰でも簡単に地図が作れ、マウスもデジタイザーも使わずに１枚がおよそ30分ぐらいで「できあがり！」。プログラムは〔日本地図あり／地図なし／世界地図あり／地図なし〕の４本セット。

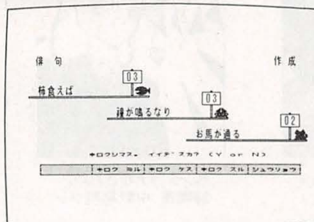
歴史大工さん



年号を覚えるのは誰でも苦痛。これをすんなりとこなしてしまえる嬉しい歴史大工さん。ヒント登録を使って年号を語呂あわせで覚えてしまおう。歴史の中の人物名・史実・時代など必要に応じて登録しておけば試験勉強もラクラク。年表日本史・年表世界史のほかに地図を使って史実をプロットできる地図日本史・地図世界史もあります。

国語大工さん

小学生も使えます

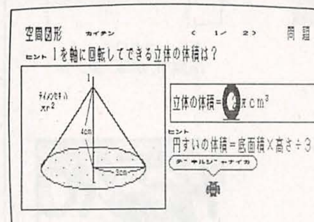


国語の基本は漢字。そこで国語大工さんの最初のプログラムは漢字の読み・書きです。読みはいいとしても、書きはパソコンでどうする？　ワープロの要領で漢字を答えます。

プログラムは〔漢字／類義語・対義語／熟語の意味／短文〕の４本。このほかに有名な俳句や自作の俳句を登録して遊ぶ俳句プログラム(付録)も付いています。

数学大工さん

図形編

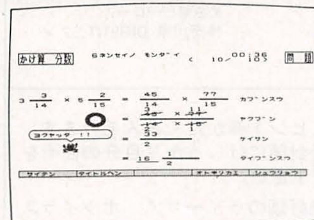


グラフィック・エディターを内蔵しているので、自分の好きな図形を描くことができる。

プログラムは三角形・円・自由テーマ等５本。ワープロには分数・２乗・ルート・不等号などの数学記号も入っていて容易に使える。

計算大工さん

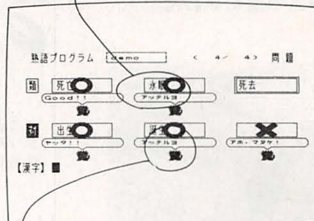
小学生の勉強に
中学生の復習に



整数・小数・分数の四則計算を豊富なコースで訓練できるソフト。問題をパソコンに自動生成させることもできる。特長は、筆算か暗算か選べる・記録に挑戦するコースがある・くり上りくり下りの有無、余りの有無が選べるなど。ＦＤは上巻下巻の２枚セット。

はげまし文＆キャラクター

どの大工さんも自分をはげます好きなことばを入力できます(国語大工さんの例)



好きなキャラクターを選べます。

ご案内

これまでの大工さん（標準版とよびます）に加えて、高機能のシステム版が新発売となりました。学習コースの構成は標準版と同じですが、次の３点が機能アップされてます。①約4000語の登録ができる高速の辞書機能が付いた。(標準版は無し）②２ドライブ方式を採用し、ユーザーはデータフロッピーの作成やコピーが自由にできる（標準版は１ドライブ)③かなとローマ字で漢字入力ができる(標準版はかなでの漢字入力）……とより便利な勉強道具になりました。

○標準版発売中　○S標準版とシステム版発売中　開：開発中

機種＼教科	中学生・高校生向							小学生向	
	英語大工さん	地理大工さん	歴史大工さん	国語大工さん	数学大工さん 図形編	数学大工さん グラフ編	数学大工さん 式の計算編	計算大工さん	漢字大工さん
PC-88/mII/SR/FR/MR	○	○	○	○	○	開	開	○	開
PC-98/F/VF/M/VM	○S	○S	○S	○S	○S	開	開	○	開
FM77/AV	○	○	○	○	開	開	開	開	開
構成	5″or3.5″FD１枚(S版は２枚)＋詳細マニュアル＋上質ケース							FD２枚 他は左に同じ	
定価	標準版：各5000円　2HD　6000円 システム版：各8000円　2HD　10000円							各8000円 2HD10000円	

※送料240円、2点以上のご注文は無料

主要機能：登録／削除／訂正／出題／採点／ヒント提示／再出題／励まし文／キャラクター／正解提示／成績記録／登録データ表示

カタログ：ハガキまたは電話でご請求ください。(本誌名、お持ちの機種、電話番号、ご職業をご記入ください。)

購入申込：ハガキまたは電話でご注文ください。(代金は到着後払い可)
又は、全国有名店にご注文下さい。
都内では、CVA(秋葉原)ヤマギワ(秋葉原）西武デパート（池袋）J&P（渋谷）ニック（池袋）などでお求めになれます。

◆標準版お買い上げの方で、システム版購入をご希望の方には、特価5000円でおわけしますので、当社に直接お問い合せ下さい。

アフターサービスと品質保証を徹底します！

1.バックアップFDの実費提供、バージョンアップ時の優遇。
2.追加御注文(同一商品)の割引、データ登録後のコピーサービス。
3.品質の完全保証。フロッピー：TDK製、バインダー：コクヨ製

人とコンピュータを考える
ヒューマン ソフト
〒170 東京都豊島区東池袋2-62-8-902
☎03-981-7822

遊びはボクらのカルシューム



アクション+RPG

MSX マークはアスキーの商標です

ガイア

MSX RAM16K

・・・・・・・・ハラハラドキドキの連続…

おとなにはわかんな〜い オモシロサ!!

あなたは、変身ロボットガイアになって、30面にあるスーパーコンピューターをビームで破壊するのです。

ビームを発射するには、下段右はしのエネルギーバルブから充電しなければならない。

エネルギーが取れたら、2段目の?マークのカプセルを破壊する。命中すると6つのアイテムの中から1つが出てくる。カギが出てきたら上段右はしのドアが開くようになり、1面クリア……。

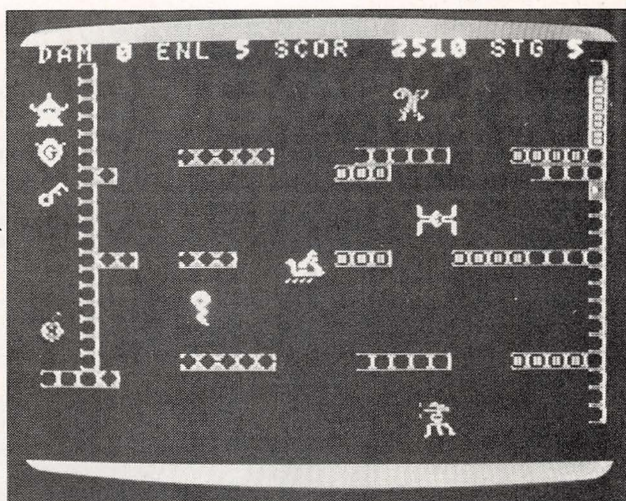
速いゾと

好評発売中!

美感遊創

〈アイテムの効用〉

1ヘルメット……落下物から身を守る
2タ　テ…………敵キャラから身を守る
3カ　ギ…………ドアが開く
4タイマー………敵キャラの動きが止る
5オイル…………ダメージが3つへる
6バクダン………カベを破壊できる



■このソフトは**進化**します。
■かくし**コマンド**で**うら**ガイアになります。
■**バクダン**には注意!!
■ウルテクで**無テキ**ガイアに!
海賊版混入防止のため通販のみです。
※Famm 保土ケ谷店のみあります。
■移植出きた方連絡して下さい。

日本の企業です。法務省・商号登記済み。

安く申込める、郵便振替

郵便振替口座　横浜2-　41155

テープ

通販

¥3,9 元気プライス 2,500円でOK

品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお送り下さい。



送料無料

発売元 サムソンSOFT 〒240 横浜市保土ヶ谷区瀬戸ヶ谷町202-41-112 電話 045(742)6804

パソコン人間の目を守る。

技術の東レが開発したコンピュータ専用
ハイコントラストレンズ使用

SEELEX COMPUTER GLASS

●コントラストの向上によって明るさを60%にセーブした見やすく、疲れない画面が得られます。
●文字の揺れ(フリッカー)現象がなくなります。
●家庭用テレビにも大いに効果があります。

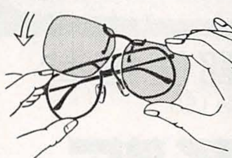
視力障害解消!

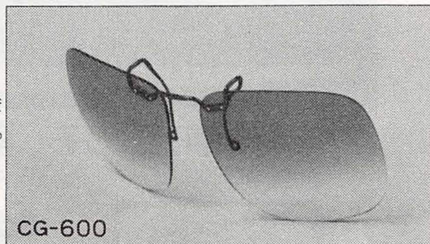
オフィスコンピュータやパソコンの急速な普及にともない、それらのディスプレイ装置(VDT=ビジュアル・ディスプレイ・ターミナル)の操作による目の疲れや肩こり、また精神障害まで、新しい職業病として注目を集め、新聞・テレビなどでもとりあげられて社会問題となっています。
シーレックスでは、東レ・レンズ開発研究所との共同開発による「ハイコントラストレンズ」を完成。快適なコンピュータ・ディスプレイ操作を、可能にしたのが『シーレックス・コンピュータグラス』です。その優れた特徴は、レンズ基材内部とレンズ表面に特殊加工を施し、ディスプレイから発散される目に有害な光線を、完全に吸収カットします。文字のちらつき(フリッカー)をなくし、カラー画像の色相をそこねないレンズ色です。また、装着感のよいフレームで、メガネをかけなれない人にも安心。眼精疲労を防ぐ、画期的なメガネです。

度付きメガネにクリップレンズ

●取り付け取り外しがワンタッチ

新発売





(どんな形の眼鏡にも装着できるフリーサイズです。)
CG-600¥6,000を**特別価格¥4,800** 布製ケース付(送料込)

軽る〜いカーボン新登場!

カーボンファイバー(炭素繊維)は、宇宙工学材料として開発された素材で、軽さと強さ、しなやかさが特性です。いまやロケットをはじめ、さまざまなスポーツ用品にも活用されています。まさに、コンピュータグラスフレームにもぴったりの特性です。



(小学生までのお子様及び中学生・女性の方でも顔の小さい方は、Sサイズとご指定下さい。)
CG-1000¥13,000を**特別価格¥9,800** ハードケース付(送料込)

コンピュータグラスのベストセラー



(男性・女性・大人・子供の区別なくご使用出来るフリーサイズです。)
CG-400¥6,000を**特別価格¥4,800** ハードケース付(送料込)

●郵便番号
●住　所
●氏名・捺印
●年　齢
●TEL
CG-400、CG-1000或いはCG-600購入と明記の上お送り下さい。

〒910
福井市二の宮5丁目14-3
㈱シーレックスサングラス
CG事業部M係

通信販売をご利用下さい!!

お申し込みは左記要領でハガキでどうぞ。商品到着後、郵便振替で1週間以内にお支払い下さい。

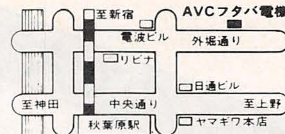
seelex
株式会社シーレックスサングラス
本社/〒910 福井市二の宮5丁目14-3 ☎(0776)25-2111代
営業所/東京・大阪・名古屋・九州・福井・東北・新潟・北海道

秋葉原価格でローンができます
電気の街秋葉原で 22年の信用!!

AVCフタバ

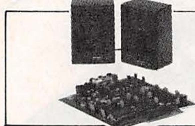
AUDIO VIDEO COMPUTER

☎03(253)7661



AVCフタバ電機㈱

〒101 東京都千代田区外神田2-9-8 外神田ユニオンビル601号



SHARP
X1シリーズ FM音源ボード
ステレオタイプ

CZ-8BS1
リアルで効果的な音を楽しもう。
特価￥23,800

今すぐ もよりの電話から	
札幌 011-611-5104	名古屋 052-452-3271
仙台 0222-64-3704	大阪 06-311-3931
新潟 0252-75-4175	広島 082-295-6873
	福岡 092-481-2494

NEC PC-8800シリーズ PC-8801mkIIMR

PC-8801mkIIMR(本体)
￥238,000
CU-14A2(モニター)
￥99,800 シャープ製
標準定価合計
￥337,800

初回	2回目以降
￥9,440	￥8,800×35回
￥8,500	￥6,900×47回

NECパーソナルコンピュータPC-9800シリーズ PC-9801UV2

この秋はこれで決まり! UV2に5インチディスクをつけて。

AVC BEST SET
PC-9801UV2(本体)
￥318,000
CU-14A2(モニター)
￥99,800 シャープ製
TEC(FH506PC+I/F)
￥71,600
標準定価合計￥489,400

初回	2回目以降
￥13,720	￥13,000×35回
￥12,000	￥10,200×47回

NEC PC-8800シリーズ PC-8801mkIIFR/30

PC-8801mkIIFR/30(本体)
￥178,000
CU-14A2(モニター)
￥99,800 シャープ製
標準定価合計
￥277,800

初回	2回目以降
￥9,420	￥7,100×35回
￥7,200	￥5,600×47回

SHARP パソコンテレビ X1G

マルチビジュアル端子搭載!

CZ822C(本体)
￥118,000
CZ820D(モニター)
￥79,800
現金特価 ￥1?8,000
標準定価合計￥197,800

初回	2回目以降
￥6,920	￥5,400×35回
￥8,000	￥4,200×47回

SHARP パソコンテレビ X1 turbo II

Model 31
CZ856C(本体)
￥178,000
CZ855D(モニター)
￥119,800
現金特価 ￥?89,000
標準定価合計￥297,800

初回	2回目以降
￥6,860	￥6,500×35回
￥6,000	￥5,100×47回

富士通 FM77AV

FM-77AV2(本体)
￥158,000
CU-14FA(モニター)
￥49,800 シャープ製
現金特価 ￥159,000
標準定価合計￥207,800

初回	2回目以降
￥8,160	￥5,400×35回
￥4,600	￥4,300×47回

パソコン本体

NEC	標準価格	36回均等	48回均等	現金特価
PC-9801 UV2	￥318,000	￥8,818	￥6,933	電話でお問い合わせ下さい。
PC-9801 VM2	￥415,000	￥10,953	￥8,613	
PC-8801mkIIFR20	￥148,000	￥3,996	￥3,142	
PC-8801mkIIFR30	￥178,000	￥4,822	￥3,792	
PC-8801mkIIMR	￥238,000	￥6,476	￥5,092	
富士通				
FM77AV1	￥128,000	￥3,444	￥2,708	
FM77AV2	￥158,000	￥4,237	￥3,331	
SHARP				
X1G M10	￥69,800	￥1,894	￥1,490	
X1G M30	￥118,000	￥3,203	￥2,519	
X1F M20	￥139,800	￥3,093	￥2,432	
X1turboII	￥178,000	￥3,892	￥3,060	
X1turbo M40	￥258,000	￥3,513	￥2,763	
Super MZ M30	￥198,000	￥4,719	￥3,710	

拡張・周辺機器

ロジテック	標準価格合計	12回均等	24回均等	現金特価
LFD-550IIFM	￥98,000	￥7,123	￥3,786	電話でお問い合わせ下さい。
LFD-580	￥148,000	￥10,730	￥5,703	
LFD-590	￥158,000	￥11,840	￥6,293	
SHARP				
CZ-502F(FDD)	￥99,800	￥7,215	￥3,835	
MZ-CM301(モデム)	￥29,600	￥2,220	￥1,180	
CZ-8BV1イメージボード	￥39,800	￥2,960	￥1,573	
CZ-8VP1 プロセッサ	￥59,800	￥4,440	￥2,360	
NEC				
PC-TL101 オートホン	￥98,000	￥7,400	￥3,933	
PC-CM301 アダプタ	￥89,000	￥6,734	￥3,579	
富士通				
MB27631(FDD)	￥85,000	￥6,475	￥3,442	
音声合成カード(FM-AV用)	￥29,800	￥4,163	￥2,213	
MIDIアダプタ(FM-AV用)	￥24,800			

CRTディスプレイ

NEC	標準価格	24回均等	36回均等	現金特価
PC-TV452	￥128,000	￥4,907	￥3,438	電話でお問い合わせ下さい。
PC-TV451	￥168,000	￥6,441	￥4,512	
PC-KD853	￥118,000	￥4,622	￥3,238	
PC-KD854	￥89,800	￥3,540	￥2,480	
SHARP				
CU-14FA	￥49,800	￥1,918	￥1,343	
CU-14H2	￥99,800	￥2,606	￥1,826	
CU-14A2	￥99,800	￥2,753	￥1,929	

プリンター

NEC	標準価格	24回均等	36回均等	現金特価
PC-PR101F	￥158,000	￥6,146	￥4,306	電話でお問い合わせ下さい。
PC-PR201T	￥170,000	￥6,490	￥4,547	
PC-PR201F	￥188,000	￥7,375	￥5,167	
PC-PR405	￥69,800	￥2,694	￥1,888	
PC-PR406	￥99,800	￥3,825	￥2,680	
EPSON				
AP-80K (ROM)	￥72,800	￥2,704	￥1,894	
VP-80K	￥147,000	￥5,703	￥3,996	
VP-130K	￥177,000	￥6,785	￥4,754	
SEIKO				
GP500M/F (ケーブル付)	￥55,800	￥1,918	￥1,343	
GP800M/F (ケーブル付)	￥70,800	￥2,606	￥1,826	
SL-80MK	￥118,000	￥4,523	￥3,169	
富士通				
FM-PR201	￥79,000	￥3,147	￥2,204	
SHARP				
CZ-8PC1	￥69,800	￥2,852	￥1,998	
ブラザー				
M-1024II	￥99,800	￥3,835	￥2,687	
スター				
TR-24/P/X/F	￥68,800	￥2,704	￥1,894	
AP-2400	￥188,000	￥7,375	￥5,167	

ワードプロセッサー

TOSHIBA	標準価格	24回均等	36回均等	現金特価
Rupo JW-R70F	￥138,000	￥5,408	￥3,789	電話でお問い合わせ下さい。
EPSON				
WORD BANK SII	￥74,800	￥2,950	￥2,067	
SEIKO				
Commedia SX-8500	￥134,000	￥5,310	￥3,720	
SHARP				
WD-300F/305F	￥118,000	￥4,622	￥3,238	
CASIO				
HW-750	￥49,800	￥1,967	￥1,378	
富士通				
OASYS Litek FD20	￥114,800	￥4,425	￥3,100	
SANYO				
SWP-M21	￥118,000	￥4,661	￥3,265	
RICOH				
マイリポートJP-50D	￥118,000	￥4,671	￥3,272	

MSX・MSX2

YAMAHA	標準価格	24回均等	36回均等	現金特価
yis 604/128(MSX2)	￥99,800	￥4,130	￥2,893	電話でお問い合わせ下さい。
yis 805/256(MSX2)	￥198,000	￥8,113	￥5,683	
SONY				
HB-F500(MSX2)	￥128,000	￥5,212	￥3,651	
National				
FS-4500(MSX2)	￥108,000	￥4,327	￥3,031	
FS-4700(MSX2)	￥158,000	￥6,293	￥4,409	
FS-5500F2(MSX2)	￥228,000	￥8,998	￥6,303	
TOSHIBA				
HX-34(MSX2)	￥148,000	￥5,900	￥4,133	
三菱				
ML-G30M2(MSX2)	￥208,000	￥8,358	￥5,856	
ビクター				
HC-90(MSX2)	￥168,000	￥6,539	￥4,581	
HC-95(MSX2)	￥198,000	￥7,768	￥5,442	

●分割回数は3回～48回まで自由に選べます。

●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

頭金なし 手軽な電話クレジット。
カレッジクレジット 保証人なし。但し満20才以上の学生の方。
納期 通常の場合、当社に申込書が到着後1週間以内。特に人気のある商品で品薄の場合、少々納期が遅れる場合もありますので御了承下さい。
製品先取り お支払いは約1～2カ月後から。
低金利クレジット 1回の支払は2,700円以上で3～48回。ボーナス併用も可
完全保証 すべてメーカー保証書付 アフターケア万全。
無料配送 全国どこでも無料配送。
全国セッティング ご注文の際、お申し付け下さい。 別途料金
18才未満の方 ご両親が代理購入者としてお申し込み下さい。
AM10時からPM11時まで受付 日曜・祝日も営業

●セットの組合せは自由!広告に出ていない他の機種はお問合せ下さい。

親切・ていねい・スピーディー

全流通

〒542 大阪市南区高津1丁目2番11号（大和ビル4F）

全国どこへでも無料配送でお届け。

AUTUMN WINTER COLLECTION

個性派ゲームの勢揃い！

品揃え2万本、これらはほんの一例です。リスト以外の新作ソフト等のお問い合せもお気軽に！

最新ヒット情報

★印はSR可です。

MSX

ウイング	(T)日曜日に宇宙人が	¥5,000
日本テレネット	(ROM)アルバトロス	¥6,800
コナミ	(ROM)グラディウス	¥4,980
アスキー	(ROM)TZRグランプリライダー	¥5,800
コナミ	(ROM)魔城伝説	¥4,800
ウイング	(T)新白と黒の伝説	¥5,000
電波	(ROM)デーモンクリスタル	¥4,800
コナミ	(ROM)グーニーズ	¥4,800
ボーステック	(T)レリクス	¥5,800
アスキー	(ROM)ザ・キャッスル	¥5,800
ドリーム	(T)悪女伝説	¥4,800
日本デクスタ	(ROM)ナイトシェード	¥5,700
タイトー	(ROM)影の伝説	¥4,900
ジャレコ	(ROM)忍者じゃじゃ丸	¥5,700
ザインソフト	(ROM)トリトーン	¥5,800
ハル研	(ROM)ダンクショット	¥5,600
コナミ	(ROM)ツインビー	¥4,800

ファミコン

電波	(R)バベルの塔	¥3,900
電波	(R)ワルキューレの冒険	¥3,900
電波	(R) スカイキッド	¥3,900

FM-7/New7

コムパック	(T)D-SIDE	¥4,800
T&E	(T)ハイドライドII	¥4,800
東宝	(3.5D)カリオストロの城	¥7,800
JAST	(5D)天使たちの午後	¥6,800
ボーステック	(5D)レリクス	¥7,200
グレイト	(5D)ファイブ・スイート・ドリーム	¥7,800
小学館	(5D)ダ・ビンチ	¥6,800
日本ファルコム	(5D)サナドウ	¥7,800
日本ファルコム	(3.5D)サナドウ	¥7,800
コムパック	(5D)D-SIDE	¥6,800
チャンピオンソフト	(5D)その後の慶子ちゃんI	¥3,000
東宝	(T)カリオストロの城	¥4,800

FM-77AV

ボーステック	(3.5D)レリクス	¥7,200
アスキー	(3.5D)プリンセスクエスト	¥6,800
データウェスト	(3.5D)G-EDIT・AV(マウス付)	¥19,800
スクウェア	(3.5D)アルファ	¥5,900
コムパック	(5D)D-SIDE	¥6,800

X-1

電波	(5D)ドルアーガの塔	¥6,000
電波	(T)ドルアーガの塔	¥3,800
JAST	(T)天使たちの午後	¥4,800
T&E	(5D)ハイドライドII	¥6,800
ウインキーソフト	(5D)ロストパワー	¥7,800
ボーステック	(5D)レリクス	¥7,200
アスキー	(5D)ザ・スクリーマー	¥7,200
ハドソン	(5D)スーパーマリオ・ブラザーズ	¥6,800
グレイト	(5D)ファイブ・スイート・ドリーム	¥7,800
東宝	(5D)カリオストロの城	¥7,800
マイクロキャビン	(5D)は〜りぃふぉっくす	¥7,800
小学館	(5D)ダ・ビンチ	¥6,800

PC-8801/mkII

JAST	(5D)(新)天使たちの午後	¥6,800
T&E	(5D)ハイドライドII	¥6,800
アスキー	(5D)覇邪の封印	¥8,800
アスキー	(5D)賢者の遺言	¥7,800
★日本ファルコム	(5D)ザナドウ	¥7,800
ボーステック	(5D)レリクス	¥7,200
電波	(5D)グロブダー	¥6,000
★スクウェア	(5D)ブラスティ	¥7,900
★JAST	(5D)エリカ	¥6,800
★パックス	(5D)舞朧魔	¥6,800
★東宝	(5D)カリオストロの城	¥7,800
パルコム	(5D)さゆり	¥4,800
パルコム	(5D)マリコの部屋	¥4,800
ハドソン	(5D)スーパーマリオ・ブラザーズ	¥6,800
ログ	(5D)1000年王国	¥6,800
システムソフト	(5D)大戦略88	¥7,800
システムソフト	(5D)冒険浪漫	¥7,800

PC-98F/M

ボーステック	(2HD)レリクス	¥7,200
スクウェア	(2HD)ブラスティ	¥7,900
アスキー	(2HD)天文シュミレーション	¥5,800

MZ-1500

電波新聞	(QD)ドルアーガの塔	¥4,800
	(QD)デーモンクリスタル	¥4,500
	(QD)ナイザー	¥4,800

ハード PC-88

JAST	ジャストサウンド(音声合成装置)	¥12,800

今月のスポットコーナー（アダルトゲーム）

スタジオエンジェル	ログ	グレイトソフト
シンデレラペルデュー	ROON（ルーン）	ファイブ・スイート・ドリーム
☆PC-88mKII/FR/SR/MR	☆PC-88mKII/FR/SR/MR	☆PC-88mKII/FR/SR/MR
(5D)ディスク2枚組¥6,800	(5D) ¥6,800	(5D) ¥7,800

●お申し込み方法

①現金書留　②郵便為替
③銀行振込み

●銀行振込み口座
三菱銀行（鶴橋支店）
(普) No.4347305（全流通）

※ご注文は右記の申し込み用紙にご記入の上、全流通宛にお送り下さい。

キリトリ線

現金書留申込み用紙

			メーカー名	商品名	メディア (5D、3D、T)その他	金額
フリガナ						
おところ	□□□-□□　☎(　　)　−					
フリガナ						
おなまえ	様					
年令	●現在ご使用の機種		合計金額			

お電話によるお問合せ・お申し込みは TEL.06(761)5271　〒542 大阪市南区高津1丁目2番11号（大和ビル4F）

満足感に添える安さが

※広告の商品で品切れの場合はご容赦下さい。

SHARP X1G

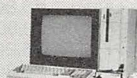
Model 30　CZ-822C
標準価格 ￥118,000
■カラーディスプレイテレビセット　CZ-820D
標準価格 ￥79,800
定価合計 ~~￥197,800~~
大特価販売中

■カラーディスプレイセット　CU-14G
標準価格 ￥49,800
定価合計 ~~￥167,800~~
大特価販売中



Model 10　CZ-820C
標準価格 ￥69,800
■カラーディスプレイテレビセット　CZ-820D
標準価格 ￥79,800
定価合計 ~~￥149,600~~
大特価販売中

■カラーディスプレイセット　CU-14G
標準価格 ￥49,800
定価合計 ~~￥119,600~~
大特価販売中



富士通 FM-77 AV2

FM-77AV2
FMTV-151
AP-80K
FM対応ROMカプセル
ディスケット・ケーブル・用紙
定価合計 ￥341,800

大特価 ￥241,800



NEC PC-8801mkIIFR Model30

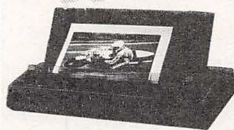
PC-8801MKIIFR M-30
CU-14A2
AP-80K
PC対応ROMカプセル
ディスケット・ケーブル・用紙
定価合計 ￥374,600

大特価 ￥288,800

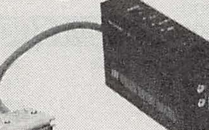


X1のオプションいろいろ楽しさいっぱい

熱転写カラー漢字プリンタ
CZ-8PC1
標準価格 ~~￥69,800~~



カラーイメージボード
CZ-8BV1
標準価格 ~~￥39,800~~



ステレオタイプFM音源ボード
CZ-8BS1
標準価格 ~~￥23,800~~



モデムユニット
CZ-8TM1
標準価格 ~~￥29,800~~
※使用にあたっては、CZ-8BM2（RS232C・マウスボード）が必要です。
標準価格 ￥19,800



ポーソナルテロッパ
CZ-8DT2
標準価格 ~~￥44,800~~



汎用アナログ・デジタル インターフェイス基板
PC-8001MKII・PC-8801シリーズ用
KR-001　￥15,900

★10ビットA/Dコンバータ4チャンネル（0−2.5VMAX）
★4ビット入力ポート（8255Cポート下位インバーター付）
★4ビット出力ポート（8255Cポート上位オープンコレクター）
★8ビット入・出力ポート（8225A・Bポートオープン）
★使用IC A/D：μPD7002C PP1：8255A−5
★I/O アドレス 87H −87H
※モーターコントロール用に開発されたものですが，汎用性にとんでいます。部品を追加することで，いろいろな使い方を楽しむことができます。



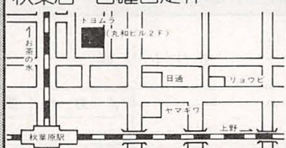
カード型日本語データベース
Tmd 顧客管理 DX版
PC−9801シリーズ ￥37,800

★大切なデータを無駄にしないデータベース設計
★高速で多機能なデータ検索能力
★項目間計算・更新機能をサポート
★データの有効利用を促進する転送機能
★データ形式は30項目全て変更自由
★画面上で確認しながら出力形式設定

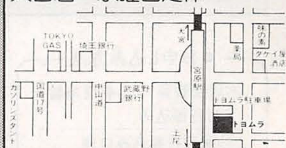


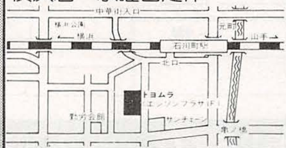
トヨムラ 各店案内図

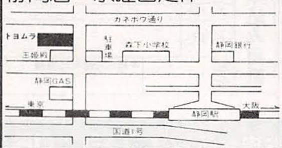
お近くの店をご利用下さい。通信販売をご希望の方は右記の最寄りの各店に直接ご連絡下さい。
クレジットも行なっておりますのでご利用下さい。













本当の安さなのです。

※広告の商品以外も取り扱っております。

ワープロ

SEIKOSHA SX-8500 標準価格~~¥134,000~~

NEC 文豪mini7E 標準価格~~¥198,000~~ / 文豪mini5E 標準価格~~¥148,000~~ / 文豪mini3E 標準価格~~¥69,800~~

brother ピコワード4000 標準価格~~¥128,000~~

RICOH マイリポートJW-70D 標準価格~~¥158,000~~ / マイリポートJW-50D 標準価格~~¥118,000~~ / マイリポートJW-30D 標準価格~~¥69,000~~

EPSON ワードバンク PWP-800F 標準価格~~¥128,000~~

SHARP ミニ書院WD-610 標準価格~~¥298,000~~ / ミニ書院WD-300F 標準価格~~¥118,000~~

SONY HW-80 標準価格~~¥128,000~~

富士通 OASYS Lite K FD-20 標準価格~~¥114,800~~ / OASYS Lite F2 標準価格~~¥148,000~~ / OASYS Lite M2 標準価格~~¥59,800~~

東芝 RUPO JW-P23F 標準価格~~¥118,000~~ / RUPO JW-R50FII 標準価格~~¥128,000~~

コピー

SHARP Z-50 標準価格~~¥129,000~~

シルバー精工 コピーJr 標準価格~~¥38,800~~

パソコン通信モデム

日本メディアネットワーク MODEM JW 1200S 標準価格~~¥48,000~~

EPSON SR-120AT 標準価格~~¥49,800~~

サンワ S MODEM 1200E 標準価格~~¥49,800~~

SEIKOSHA 定価合計¥146,800
SL-80MK
第2水準漢字ROM
PC用プリンタケーブル
ストックホーム
大特価 ¥?9,800

EPSON 定価合計¥184,600
VP-80K
PC対応ROMII
第2水準漢字ROM
PC用プリンタケーブル
ストックホーム
大特価 ~~¥124,800~~

SHARP 定価合計¥109,600
CZ-8PC1
CZ-8BV1
大特価 販売中です

富士通 定価合計¥104,600
FM-PR-201
ビデオデジタイズカード
大特価 販売中です

秋葉店03-251-1477中古品一覧です 8/5現在 品切れの場合はご容赦下さい。

NEC	PC-9801 漢字ROM付	¥79,800
	PC-9801F2	¥178,000
	PC-9801F3	¥298,000
サンヨー	MBC-2000/7	¥79,800
日立	C14-2170	¥18,000
カシオ	FP-3002	¥29,800
東映	FTC-1208	¥34,800
東芝	PA-7161	¥29,800
	PA-7162	¥24,800
エプソン	UP-130KPC1	¥129,800
NEC	NM-9300	¥49,800
	NM-9400S	¥89,800
アイテム	diskPCM-160	¥99,800
アイシー	FDS-82D	¥40,000
カシオ	OP-2	¥29,800
	OP-1	¥9,800
	C-16K	¥2,900
	E-RFK	¥1,000
NEC	PC-8031·FD1	¥4,800
オキ	IF-800用8インチFDD	¥79,800
関東電子	K-505	¥29,800

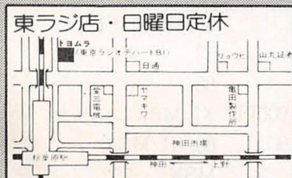
■ご注文は直接秋葉店 03-251-1477 へ在庫の確認をしてから、現金書留にてお願い致します。

通信販売

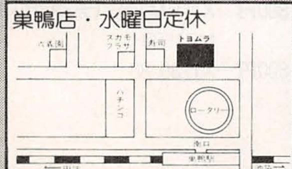
トヨムラ各店において，広告の商品が通信販売で購入できます。(広告の商品以外も取り扱っております。)ご注文は下記のトヨムラ各店へどうぞ。注文商品名・お名前・ご住所・電話番号を忘れずに明記して，現金書留でお願い致します。

注文商品名	○○○○○
金額	¥○○○○
お名前	○○○○○
ご住所	〒○○○ ○○○○○
電話番号	○○○(○○○)○○○

東ラジ店・日曜日定休



巣鴨店・水曜日定休



トヨムラ 即決クレジット
最高60回まで出来ます
(但し，1回のお支払額は3,000円以上)
印鑑と身分証明書(免許証等)をご持参下さい
その場でお持ち帰り出来ます
各社クレジットカードも取り扱っております
日本信販／JCB／VISA／セントラル／MC／UC／ジャックス／アメックス／ダイナース／DC

トヨムラ

●秋葉店	〒101	東京都千代田区外神田1-8-6 (丸和ビル2F)	☎03(251)1477
●宇都宮店	〒320	宇都宮市宿郷町365-7	☎0286(36)5315
●大宮店	〒330	大宮市宮原町3-515-2	☎0486(52)1831
●横浜店	〒232	横浜市中区松影町1-3-7	☎045(641)7741
●静岡店	〒422	静岡市八幡1-4-36	☎0542(83)1331
●名古屋店	〒460	名古屋市中区大須3-30-86 第1アメ横2F	☎052(263)1660
●東ラジ店	〒101	東京都千代田区外神田1-10-11 (東京ラジオデパートB1)	☎03(253)4693
●巣鴨店	〒170	東京都豊島区巣鴨1-12-6	☎03(941)8621

※通信販売をご希望の方は最寄りの各店へどうぞ

Fantom 〒257 神奈川県秦野市曽屋 1737-6
渡部商事ファントム

お電話による
お問い合せ
お申し込みは
TEL 0463-82-3177

全国無料配達 (但し御注文は2,000円以上とさせていただきます。)

◎お買上げの方で入会希望の方は胸から上の顔写真を同封して下さい。
リスト以外でも気軽にTELして下さい。(入会後はすべて1割引です)

★5,000円ごとに300円引き

	ノーブランド	箱なしノーブランド
5"2D	￥100	￥ 90
5"2DD	￥250	￥240
5"2HD	￥610	￥600
3.5"2D	￥610	￥600
3.5"2DD	￥700	￥690

(国産ノーブランドです)

《ソフト一覧》

ハイドライドII	Ⓓ6,800円Ⓣ4,800円	88/X1/FM7/MZ2500
ザナドウ	Ⓓ7,800円Ⓣ6,800円	98/88/X1/FM7
ブラスティ	Ⓓ7,900円	88
ツインビー	Ⓡ4,800円	MSX
グラディウス	Ⓡ4,980円	MSX
魔城伝説	Ⓡ4,800円	MSX
デーモンクリスタル	Ⓡ4,800円	MSX
北斗の拳	Ⓓ6,800円	98/88
三国志	Ⓓ14,800円	98/88/FM16B/X1
ファイナルゾーン	Ⓓ6,800円Ⓣ4,800円	88
グーニーズ	Ⓡ4,800円	MSX
ウィングマンZ	Ⓓ6,800円Ⓣ4,800円	98/88/X1/FM7
新ベストナインプロ野球	Ⓓ6,800円～7,800円	98/88/FM7
魔法使いウイズ	Ⓡ4,800円	MSX
カリオストロの城	Ⓓ7,800円Ⓣ4,800円	88/FM7
蒼き狼と白き牝鹿	Ⓓ7,800円～8,800円Ⓣ4,800円	98/88/X1/FM7/MZ2500/MSX
レリクス	Ⓓ7,200円Ⓣ5,800円	98/88/MSX
リグラス	Ⓓ6,800円Ⓣ4,800円	98/88/X1/FM7
メルヘンベールI	Ⓓ7,900円	98/88/X1/MZ2500
メルヘンベールII	Ⓓ7,900円	98/予定88/FM7/MZ2500
冒険浪漫	Ⓓ7,800円	88
チャンピオンプロレス スペシャル	Ⓓ6,800円Ⓣ4,800円	80/X1/FM7/MZ2500
プリンセスクエスト	Ⓓ6,800円	88/FM7
コースターレース	Ⓡ4,800円	MSX
ムーンチャイルド	Ⓓ7,800円	MZ2500
トップルジップ	Ⓓ6,800円Ⓣ4,800円Ⓡ5,800円	88/X1/FM7/MSX
ウイバーン	Ⓓ6,800円	88/X1/FM7
ザイダー大惑星コング	Ⓓ7,800円	FM7
殺人倶楽部	Ⓓ7,800円	98
照魔鏡の伝説	Ⓓ7,800円	98/88/FM7
シティーファイト	Ⓓ6,800円	98/88
1000年王国	Ⓓ6,800円	88/FM7/X1/MZ2500
摩訶迦羅(マカカーラ)	Ⓓ7,900円	88
覇邪の封印	Ⓓ8,800円	98/88
ロボレス2001	Ⓓ6,800円Ⓣ4,800円	88/X1/MZ2500
大戦略88	Ⓓ7,800円	88
A列車で行こう	Ⓓ7,800円Ⓣ6,800円	88/X1/FM7
サンダーボルト	Ⓡ5,800円	MSX
スーパーランボー	Ⓓ6,800円Ⓣ5,800円	88/X1
ランボー	Ⓡ5,800円	MSX
グランプリライダー	Ⓡ5,800円	MSX
ロストパワー	Ⓓ7,800円	88/X1/FM7
コスモエンジェル	Ⓓ4,800円	98/88/FM7
エリカ	Ⓓ6,800円Ⓣ4,800円	88/X1/FM7
聖女伝説	Ⓓ6,800円Ⓣ4,800円	98/88/X1
アルファ	Ⓓ5,900円	98/88/X1/FM7
魔法使いの妹子	Ⓓ3,500円 3.5D3,800円	88/FM7
ホテルウォーズ	Ⓓ7,500円	FM7
シンセサイザー	Ⓡ6,800円	MSX(32K)
ニャンニャンプロレス	Ⓓ6,800円Ⓣ4,800円Ⓡ5,800円	88/X1/FM7/MSX
ナイルの涙	Ⓓ6,800円	88/X1
ポイントX占領作戦	Ⓓ6,800円Ⓡ5,800円	98/88/X1/FM7/MSX
アーコン	Ⓓ7,800円	88
テクザー	Ⓓ6,800円Ⓡ5,800円	98/88/80/FM7/MZ2500
夢幻の心臓II	Ⓓ7,800円	98/88/X1/FM7
アスピック	Ⓣ4,800円	60
ファンタジー	Ⓓ9,800円	98/88/FM8
ザナック	Ⓡ4,900円	MSX
カモンピコ	Ⓡ4,900円	MSX
アルバトロス	Ⓓ8,800円Ⓣ5,800円Ⓡ6,800円	98/88/60/66/X1/FM7/MSX
アルバトロス 拡張コース(エキスパート, ビジュアル, ワールドコース)	Ⓓ4,500円	88/X1
ヴァリス	Ⓓ7,800円Ⓡ6,800円	
トリトーン	Ⓓ5,800円	98/88/60/X1/FM7/MSX
アラモ	Ⓡ5,800円	MSX
ディープフォースト	Ⓓ7,800円	FM7 3.5D
ルーン	Ⓓ6,800円	88
ギャルッポクラブ	Ⓓ6,800円	98/88
ナンパストリート	Ⓓ6,400円Ⓣ4,800円	98/88/X1/FM7/MSX
ライーザ	Ⓓ6,400円Ⓣ4,800円	88/X1/FM7/MSX
アリオン	Ⓓ7,800円	88/X1/FM7/MZ2500
賢者の遺言	Ⓓ7,800円	88
スーパーマリオ	Ⓓ6,800円	88/X1
その後の慶子ちゃん (看護婦, OL, 新妻)	Ⓓ3,000円 3.5D3,500円	98/88/X1/FM7
フェアリーズレジデンススペシャル (クラブ, 学園, 芸能界, SF)	Ⓓ3,000円 3.5D3,500円	98/88/FM7/X1
天使達の午後番外編	Ⓓ3,000円	98/88/X1/FM7
さゆり	Ⓓ4,800円	88
マリコの部屋	Ⓓ4,800円	88
影の伝説	Ⓓ6,800円Ⓓ4,900円	X1/MSX
ジャイロダイン	Ⓓ6,800円Ⓓ4,900	88/X1/MSX
ナイトシェード	Ⓡ5,700円	MSX
ドルアーガの塔	Ⓓ6,000円Ⓣ3,800円	X1/FM77AV(ディスクのみ)
ナイザー	Ⓓ4,800円	MZ1500
グロブダー	Ⓓ6,000円Ⓣ3,800円	X1/88/80

ザキャッスル	Ⓓ6,800円～7,800円	98/88/X1/FM7/MSX	
ディーサイド	Ⓓ7,800円	X1/FM7	
ばってんたぬきの大冒険	Ⓓ6,900円 Ⓣ4,800円 Ⓡ5,800円	88/X1/FM7/MZ1500/MSX	
ZETA創刊2号	Ⓓ3,800円 3.5D 4,800円	98/88/X1/FM7	
がんばれ美樹ちゃん①	Ⓓ1,500円 3.5D 1,800円	98/88/X1/FM7	
XEI-b(ジョイスティック)	3,900円		
リバース	Ⓓ7,800円	88/X1	
ファイブスイートドリーム	Ⓓ7,800円	88/X1/FM7	
㊙課外授業編	Ⓓ3,000円 3.5D 4,000円	88/X1/FM7	
マイティヘッド	Ⓓ5,800円	98	
ジョイカードmkII	1,980円＋スターソルジャー4,900円＝6,880円		
ツインファミコン	32,000円		

ファミコンソフト

スターソルジャー……………………4,900円
バベルの塔……………………………3,900円
ワルキューレの冒険…………………3,900円
バレーボール………………………Ⓓ2,500円
メトロイド…………………………Ⓓ2,600円
スーパーヒットフォール……………5,500円
六三四の剣……………………………4,900円
北斗の拳………………………………4,900円
スカイキッド…………………………3,900円
スーパーゼビウス(ガンプの謎)………4,900円
機動戦士ガンダム……………………5,500円
ドラゴンクエスト……………………5,500円
魔界村…………………………………5,500円
ASO ……………………………………4,900円
ゴーストバスターズ…………………5,200円
高橋名人の冒険島……………………4,900円
バナナ…………………………………4,900円
エンジェランド……………………Ⓓ2,600円
テラクレスタ…………………………4,900円
キャッスルエリセレント……………4,900円
ドラゴンボール………………………5,500円
コスモジェネシス……………………4,900円
子猫物語……………………………Ⓓ2,900円

ナムコキャラクターグッズ

●**ドラゴンバスターTシャツ**
SML 各1,700円

●**スカイキッドTシャツ(新作)**
SML 各1,700円

●**ドルアーガの塔Tシャツ**
SML 各1,800円

●**下敷**(各200円)
スカイキッド,ドラゴンバスター,ゼビウス,ドルアーガの塔,モトス,グロブダ,パックランド,サンダーストーム,イシターの復活

●**クーラーボトル**
(コップ,ストロータイプ)
ドルアーガの塔
スカイキッド
ドラゴンバスター
各1,200円

●**パックランドファンタジーパック**
1,800円

●**ペーパーバック**
ドルアーガの塔
マッピー
各150円

●**バッヂ(8種類)** 各250円
(ドラゴンバスター,グロブダー,パックマン,マッピー,パックランド,スカイキッド,ディグダグII,ドルアーガの塔)

グッズのみ注文は
2,000円以上とさせていただきます。

話題の新商品誕生(デンパオリジナル)

今持っているジョイスティックの機能を更にグレードアップ!

ジョイスティック・システム
コントローラー
XO-1
(連射アダプター)

〈対象機種〉

MSX,PC-6000シリーズ,MZ2500,FM77AV(FM7/FM77は使用不可能),X1(単4乾電池3本使用)4.5V
(上記対応機種についてはアタリ仕様のコネクタであればジョイスティックはすべて使えます)

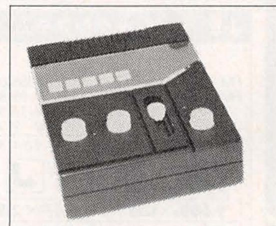
価格 3,900円　発売時期 9月下旬

〈特　徴〉

1) 今持っているジョイスティックの機能を更にグレードアップしてゲームが楽しめる。
2) スライドボリュームにより連射スピードをコントロールする事が出来る。
3) 大きさは高さ3cm 横12～13cm程度の小型化。

〈製品仕様〉

連射機能切換スイッチ,トリガーボタンⒶボタン Ⓑボタンの機能を選択。
連射速度がわかるインジケーター付(5速LED使用)。



●お申し込み方法

①現金書留
②振替口座 横浜5-27481
③銀行振込み
●銀行振込み口座
横浜銀行(秦野支店)
㊥206961
銀行振込みの場合事前に電話をお願いいたします。
渡部商事ファントム

申込用紙								
フリガナ					メーカー名	商品名	メディア(ディスク/テープ)	金額
住所	□□□-□□ ☎(　　)　-							
フリガナ								
氏名	様							
年令		職業		機種	郵送料金			
					割引料金			

※ご注文は上記の申し込み用紙記入の上、ファントム宛にお送り下さい。

Special Priceでおとどけする

Uemura Information



NEC PC-8801mkII MR

J-1 大容量の1Mバイト ベーシックシステム

PC-8801mk II /MR（本体）	¥238,000
14インチカラーCRT（4,050字、アナログRGB）	¥ 89,800
ブランクディスケット（5'2HD×10枚）	¥ 23,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥353,800

248,000円

6,900円×24回	㋭30,000円×4回
5,000円×36回	㋭20,000円×6回
4,100円×48回	㋭15,000円×8回
5,500円×60回	㋭なし

J-2 あなたの有能な秘書 ワープロセット

PC-8801mk II /MR（本体）	¥238,000
14インチカラーCRT（4,050字、アナログRGB）	¥ 89,800
M-1024II PX（第2水準ROM付）	¥119,800
ユーカラK2（ワープロソフト）	¥ 28,000
ブランクディスケット（5'2HD×10枚）	¥ 23,000
プリンターコード	¥ 3,900
定価合計	¥502,500

ウエムラ大特価

11,700円×24回	㋭40,000円×4回
7,700円×36回	㋭30,000円×6回
6,800円×48回	㋭20,000円×8回
8,500円×60回	㋭なし

PC-8801mkII FR

J-3 低価格多機能モデル ベーシックシステム

PC-8801mk II FR/30	¥178,000
14インチカラーCRT（4,050字、アナログRGB）	¥ 89,800
ブランクディスケット（5'2D×10枚）	¥ 17,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥287,800

198,000円

6,200円×24回	㋭20,000円×4回
4,100円×36回	㋭15,000円×6回
3 600円×48回	㋭10,000円×8回
4,400円×60回	㋭なし

J-4 低価格入門用 ワープロセット

PC-8801mk II FR/30	¥178,000
14インチカラーCRT（アナログRGB）	¥ 89,800
TR-24（ケーブル付）	¥ 73,700
ユーカラK2（ワープロソフト）	¥ 18,000
ブランクディスケット（5'2D×10枚）	¥ 17,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥379,500

ウエムラ大特価

13,300円×12回	㋭75,000円×2回
7,900円×24回	㋭35,000円×4回
9,500円×36回	㋭なし
7,600円×48回	㋭なし

SHARP パソコンテレビ X1G

J-5 モデル10ベーシックシステム

X1G-10（CZ-820CE/B）	¥ 69,800
CU-14GE/B	¥ 49,800
定価合計	¥119,600

99,800円

12,400円×6回	㋭30,000円×1回
5,700円×12回	㋭20,000円×2回
3,100円×24回	㋭10,000円×4回
3,300円×36回	㋭なし

J-6 モデル30ベーシックシステム

X1G/30（CZ-822CE/B）	¥118,000
CZ-820DE/B	¥ 79,800
ブランクディスケット（5'2D×10枚）	¥ 17,000
クリーニングディスケット	¥ 3,000
定価合計	¥217,800

169,000円

15,000円×10回	㋭30,000円×1回
12,000円×12回	㋭20,000円×2回
6,500円×24回	㋭10,000円×4回
5,600円×36回	㋭なし

Super mz

J-7 ベーシックシステム

MZ-2521（本体）	¥198,000
14インチカラーCRT	¥108,000
ブランクディスケット（3.5'2DD×10枚）	¥ 17,500
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥326,500

215,000円

5,300円×24回	㋭30,000円×4回
3,800円×36回	㋭20,000円×6回
3,200円×48回	㋭15,000円×8回
4,800円×60回	㋭なし

X1 turbo II

J-8 ベーシックシステム

CZ-856C（E/B）	¥178,000
15インチディスプレイテレビ	¥119,800
ブランクディスケット（5'2D×10枚）	¥ 17,000
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥317,800

212,000円

5,200円×24回	㋭30,000円×4回
3,700円×36回	㋭20,000円×6回
3,100円×48回	㋭15,000円×8回
4,700円×60回	㋭なし

FM FM77AV

J-9 ベーシックシステム

FM-77AV2（本体）	¥158,000
FMTV-151 (CRT)	¥ 89,800
ブランクディスケット（3.5'2D×10枚）	¥ 13,500
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥264,300

180,000円

9,600円×12回	㋭40,000円×2回
5,300円×24回	㋭20,000円×4回
3,500円×36回	㋭15,000円×6回
4,800円×48回	㋭なし

J-10 ワープロセット

FM-77AV2（本体）	¥158,000
FMTV-151 (CRT)	¥ 89,800
FM-PR201（カラー熱転写、コード付）	¥ 86,600
ワープロ君（ソフト）	¥ 18,000
ブランクディスケット（3.5'2D×10枚）	¥ 13,500
クリーニングディスク	¥ 3,000
定価合計	¥368,900

276,000円

8,300円×24回	㋭30,000円×4回
5,900円×36回	㋭20,000円×6回
4,800円×48回	㋭15,000円×8回
6,200円×60回	㋭なし

周辺機器

J-11 コンピュータ通信用モデム

センチュリープランニングCM-300

自動発着信可、300ボーレート全二重

（PC-9801用オリジナルターミナルソフト付）

定価 ¥24,800

ウエムラ㊙特価

J-12 コンピュータ通信用モデム

アイワ MODEM PV-2123

1200ボーレート半二重

300ボーレート全二重、切替式

定価 ¥29,800

ウエムラ㊙特価

★初回金に端数がプラスされます。

内蔵用フロッピーディスクドライバー大特売

NEC PC-8801MKII / PC-8801MKIISR / PC-8801MKIIFR / モデル10 / モデル20用

ミニフロッピーディスクユニット

FD-55BV NEC PC-8801MKII-FD1相当品

特価¥28,000

NEC PC-9801F1用

ミニフロッピーディスクユニット

FD-55FV NEC PC-9831-FD4相当品

特価¥36,000

NEC PC-9801F1.M1 VMO各シリーズ用

ミニフロッピーディスクユニット

FD-55GFV

特価¥40,000

2台1組特価¥76,000

JDMA Japan Direct Marketing Association 社団法人日本通信販売協会会員

Uemura Used Perso-com Showroom

厳選中古パソコン大特売!!

送料無料!!

UA ウエムラ オーディオ

- ●札 幌 011・865・3751
- ●仙 台 0222・52・2631
- ●大 阪 06・271・4081
- ●広 島 082・246・5901
- ●福 岡 092・864・3321
- ●小田原 0465・23・3591
- ●FAX 0465・23・4195



あなたのパソコンを買い取りいたします。お電話ください。

NEC 本体

PC-6001	¥ 89,800	➡¥ 10,000より
PC-6001mkII	¥ 84,800	➡¥ 17,000より
PC-6001mkIISR	¥ 89,000	➡¥ 28,000より
PC-6601	¥143,000	➡¥ 34,000より
PC-6601SR	¥155,000	➡¥ 41,000より
PC-8001	¥168,000	➡¥ 12,000より
PC-8001mkII	¥123,000	➡¥ 21,000より
PC-8001mkIISR	¥108,000	➡¥ 47,000より
PC-8801	¥228,000	➡¥ 37,000より
PC-8801mkII/10	¥168,000	➡¥ 49,000より
PC-8801mkII/20	¥225,000	➡¥ 76,000より
PC-8801mkII/30	¥275,000	➡¥ 98,000より
PC-8801mkIISR/30	¥258,000	➡¥108,000より
PC-9801	¥298,000	➡¥ 77,000より
PC-9801＋漢字ROM	¥338,000	➡¥ 87,000より
PC-9801E	¥215,000	➡¥120,000より
PC-9801F1	¥318,000	➡¥140,000より
PC-9801F2	¥398,000	➡¥168,000より
PC-9801M2	¥415,000	➡¥209,000より
PC-9801U2	¥298,000	➡¥157,000より
PC-9801VF2	¥358,000	➡¥258,000より
PC-9801VM2	¥415,000	➡¥315,000より
PC-100/20	¥448,000	➡¥116,000より
PC-100/30	¥558,000	➡¥136,000より
PC-2001	¥ 59,800	➡¥ 25,000より

NEC CRT.

PC-8841	¥ 48,000	➡¥ 20,000より
PC-8851	¥ 58,000	➡¥ 25,000より

NEC PRINTER

PC-8821	¥198,000	➡¥ 44,000より
PC-8822	¥230,000	➡¥ 50,000より
PC-PR201	¥298,000	➡¥127,000より
NM-9300	¥253,000	➡¥ 80,000より
NM-9400	¥310,000	➡¥110,000より
PC-8023C	¥153,000	➡¥ 27,000より
PC-8027	¥ 89,000	➡¥ 35,000より
PC-2021	¥ 23,800	➡¥ 10,000より
NK-3618/21	¥168,000	➡¥ 75,000より

SHARP 本体

MZ-80B	¥278,000	➡¥ 25,000より
MZ-721	¥ 89,800	➡¥ 15,000より
MZ-731	¥128,000	➡¥ 20,000より
MZ-1500	¥ 89,800	➡¥ 15,000より
MZ-2000	¥218,000	➡¥ 30,000より
MZ-2200＋MZ-1T02	¥147,800	➡¥ 40,000より
X-1	¥187,000	➡¥ 34,000より
X-1C	¥198,000	➡¥ 32,000より
X-1D	¥198,000	➡¥ 37,000より
X-1CS	¥119,800	➡¥ 32,000より
X-1CK	¥139,000	➡¥ 38,000より
X-1F/20	¥139,800	➡¥ 78,000より
X-1 TURBO/20	¥248,000	➡¥ 78,000より
X-1 TURBO/30	¥278,000	➡¥ 88,000より

SHARP CRT.

14M-141C	¥ 69,800	➡¥ 30,000より
CU-14D1	¥128,000	➡¥ 50,000より
15M-412C	¥118,000	➡¥ 34,000より
MZ-1D01	¥124,000	➡¥ 48,000より
MZ-1D15	¥ 72,000	➡¥ 40,000より
CZ-800D (S/R/V)	¥ 99,800	➡¥ 35,000より
CZ-801D (S/R)	¥ 99,800	➡¥ 43,000より
CZ-802D (S/R)	¥128,000	➡¥ 45,000より
CZ-811DE	¥ 89,800	➡¥ 53,000より

SHARP PRINTER

MZ-8BP5＋I/F＋コード	¥168,000	➡¥ 35,000より
MZ-1P07＋I/F＋コード	¥ 95,000	➡¥ 40,000より

富士通 本体. CRT.

FM-7	¥126,000	➡¥ 28,000より
FM-NEW7	¥ 99,800	➡¥ 37,000より
FM-77D2	¥228,000	➡¥ 75,000より
FM-77L2	¥193,000	➡¥ 89,000より
FM-77L4	¥238,000	➡¥ 88,000より
FM-11AD2＋	¥325,000	➡¥140,000より
FM-11EX	¥398,000	➡¥114,000より
FM-16βFD	¥425,000	➡¥170,000より
MB27303	¥ 99,800	➡¥ 30,000より

●高値下取りコーナー

NEC PC-8801mkIIMRの場合

下取り品 ➡ 本体のみ

PC-8001mkII	＋¥180,000
PC-8801mkII/30	＋¥118,000
PC-8801	＋¥165,000

NEC PC-8801mkIIFR/30の場合

下取り品 ➡ 本体のみ

PC-8001mkII	＋¥130,000
PC-8801	＋¥120,000
PC-8801mkII/30	＋¥ 70,000

富士通 FM-77AV2の場合

FM-7	＋¥ 93,000
FM-New7	＋¥105,000
FM-77D2	＋¥ 72,000
FM-77L2	＋¥ 62,000
FM-77L4	＋¥ 52,000

富士通 FM-11AD2＋の場合

FM-New7	＋¥210,000
FM-7	＋¥140,000

SHARP スーパー MZの場合

スーパーMZ/30＋MZ1D22

X1＋CRT	＋¥173,000
X1C＋CRT	＋¥170,000
MZ-80B	＋¥215,000
MZ-2000	＋¥213,000
MZ-2200	＋¥208,000

SHARP X1-turboII の場合

X1-turboII (E/B)＋CZ-855D (E/B)

X1＋CRT	＋¥168,000
X1C＋CRT	＋¥165,000
MZ-80B	＋¥210,000
MZ-2000	＋¥208,000
MZ-2200	＋¥203,000

●お振込先／第一勧業銀行小田原支店（当座）0117861
太陽神戸銀行小田原支店（当座）55677
小田原信用金庫駅前支店（当座）9886
お振込みは電信扱でお願いします。

●高価買取りいたします。

Odawara mycom-plaza

UA ウエムラ オーディオ

神奈川県小田原市城内2-21（オホリバタ通り）☎0465-23-3591㈹



8801 FAIR

このチャンス！のがす手はないぞ！

1 全品、コンピューター総合保険付…

ワールド・イン・アオヤマは、東京海上火災保険と提携し、すべての製品を一年間の保険付で販売しています。これは業界で唯一のもの。アフターサービスが万全ですから中古パソコンでも安心してご使用いただけます。

3 欲しくなったらその日に……

御予算面での心配は無用。お客様が納得のいくまで、私達が御相談にのります。月々3,000円から、ソフト、本体、ディスプレー、プリンター、何でもまとめてクレジット、その日の受付でその日の持ち帰り。お客様に合わせた支払方法をオーダークレジット。どんなことでもお気軽にご相談下さい。

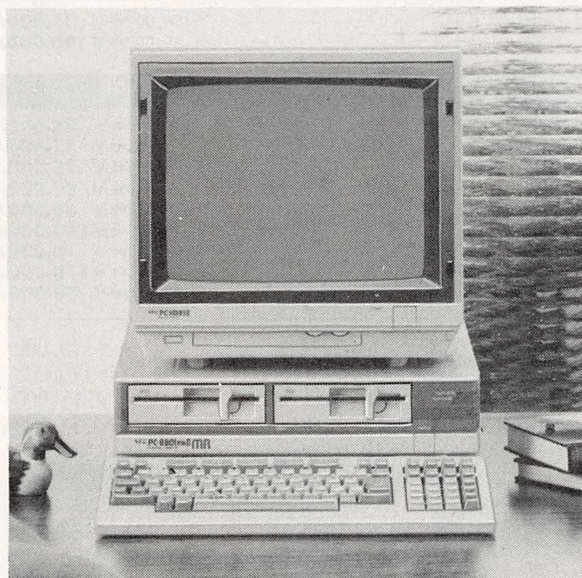
※クレジットご希望のお客様は身分証明書とご印鑑をお持ち下さい。
広告掲載商品に関しましては割引は原則としてしかねます。

2 見て、触れて選べる……

池袋ショールームは、各コースに合った総合コンピューター・ショールーム。MSXからビジネスコースの9801、N5200シリーズまで、ゲームソフトからデータ通信まで、初心者、上級者を問わず、あらゆるお客様のご要望にお答えします。また、ショールームではお客様に一切声をかけないことをモットーにしております。見て、触れて、納得ゆくまでお確め下さい。

PC-8801mkII MR

群を抜く記憶容量、充実の日本語機能、パーソナル領域のあらゆるニーズを満たす高性能パソコン



8801/II MR C コース

PC-8801/II MR …… ￥238,000
PC-KD854 ………… ￥ 89,800
PC-PR101F ……… ￥158,000
ワープロソフト・スーパー春望クリエイティブ ￥ 37,800
ブランクディスケット10枚入 ￥ 24,000

定価合計￥547,600➡現金特価	
￥ 4,700×48回	㊍42000㊐なし
￥ 8,300×48回	㊍20000㊐なし
￥11,500×36回	㊍20000㊐なし

25%引 8801/II MR B コース

PC-8801/II MR …… ￥238,000
PC-KD854 ………… ￥ 89,800
SL-80MK ………… ￥145,500
ケーブル付、第2水準ロム付
ワープロソフト・JET8801A/MR・ ￥ 35,800

定価合計￥509,100➡￥379,000	
￥ 8,800×36回	㊍25000㊐なし
￥13,000×36回	㊍なし ㊐なし
￥18,500×24回	㊍なし ㊐なし

特別限定品 ★8801/II MR E コース

PC-8801/II MR …… ￥238,000
PC-KD854 ………… ￥ 89,800

定価合計￥327,800➡現金特価	
￥ 5,400×36回	㊍20000㊐なし
￥ 8,700×36回	㊍なし ㊐なし
￥12,600×24回	㊍なし ㊐なし

8801/II MR D コース

PC-8801/II MR …… ￥238,000
CU-14A2[Sharp] …… ￥ 99,800
ブランクディスケット10枚… ￥ 24,000
CU-14A2＝4050文字 256色表示可能

定価合計￥361,800➡￥262,000	
￥ 8,800×36回	㊍なし ㊐なし
￥12,500×24回	㊍なし ㊐なし
￥23,600×12回	㊍なし ㊐なし

●今、★印のコースを買うとディスケットサービス中！

買い替え大作戦

10月10日まで有効

下取り機種	購入機種	下取り差額	24回均等払い	36回均等払い	下取り機種	購入機種	下取り差額	24回均等払い	36回均等払い
PC-6001/II	PC-8801FR10	￥ 70,000	￥3,412	——	FM-7	PC-8801FR10	￥ 66,000	——	——
PC-6001/II	PC-8801FR30	￥130,000	￥6,337	￥4,441	FM-new7	PC-8801FR30	￥123,000	￥5,997	￥4,203
PC-6001/II SR	PC-8801FR30	￥122,000	￥6,093	￥4,270	FM-new7	PC-8801MR	￥173,000	￥8,434	￥5,910
PC-8001/II	PC-8801FR30	￥131,000	￥6,337	￥4,441	MZ1500	PC-8801FR10	￥ 68,000	￥3,315	——

本　社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　下取り品送付先 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170



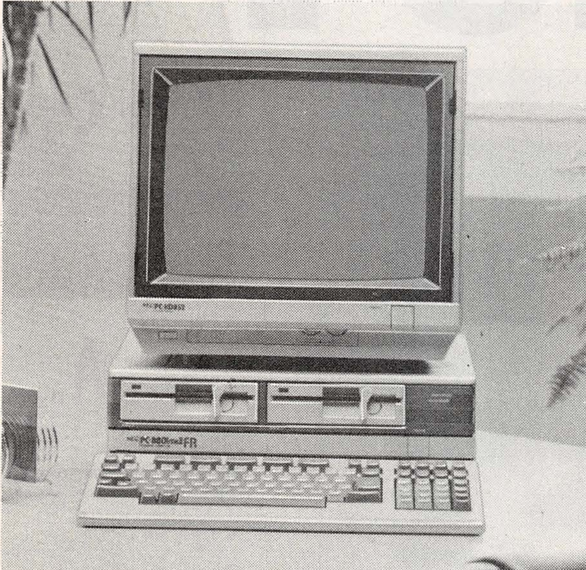
東京 03-987-7771　長野 0262-84-7771
大阪 06-264-7771　福岡 092-672-7771
札幌 011-727-7771　仙台 022-227-7131
広島 082-261-7771　問い合せ 03-987-7795

代金は商品到着時に配送にお支払い下さい。銀行振込みは不用です。



PC-8801mkII FR

初めての人から本格的な活用をめざす人まで誰もが満足できるラインアップ。パフォーマンスを追求した高性能パソコン



8801/II FR A コース　30%引

PC-8801/II FR20 …… ¥148,000
CU-14A2 …… ¥ 99,800
スーパーJoyスティック… ¥ 5,800

定価合計¥253,600➡¥178,000	
¥ 3,800×36回	(ボ)14000(頭)なし
¥ 6,100×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 8,700×24回	(ボ)なし (頭)なし

★8801/II FR E コース

PC-8801/II FR30 …… ¥178,000
CU-14A2[Sharp] …… ¥ 99,800

定価合計¥277,800➡¥200,000	
¥ 7,000×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 9,900×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥18,600×12回	(ボ)なし (頭)なし

★8801/II FR G コース

TVもよく映るよくばりコース

PC-8801/II FR30 …… ¥178,000
PC-TV452 …… ¥129,800
新製品 TV452:039 15インチカラーディスプレイ

定価合計¥307,800➡現金特価	
¥ 8,300×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥11,800×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥15,300×18回	(ボ)なし (頭)なし

★8801/II FR30 H コース　特別限定品

PC-8801/II FR30 …… ¥178,000
PC-KD854 …… ¥ 89,800

定価合計¥267,800➡現金特価	
¥ 7,200×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥ 7,700×24回	(ボ)14000(頭)なし
¥10,300×12回	(ボ)なし (頭)なし

8801/II FR I コース

PC-8801/II FR20 …… ¥148,000
PC-KD854 …… ¥ 89,800
ブランクディスク10枚入… ¥ 17,000
スーパーJoyスティック・¥ 5,800

定価合計¥260,600➡現金特価	
¥5,400×48回	(ボ)なし (頭)なし
¥6,800×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥9,700×24回	(ボ)なし (頭)なし

8801/II FR K コース

PC-8801/II FR30 …… ¥178,000
PC-KD854 …… ¥ 89,800
SL-80MK …… ¥145,500
ケーブル付、第2水準ロム付
ワープロソフト・スーパー春望クリエイティブ ¥ 34,800
ブランクディスケット10枚入 ¥ 17,000

定価合計¥465,100➡¥333,000	
¥ 6,400×36回	(ボ)30000(頭)なし
¥11,400×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥12,900×24回	(ボ)20000(頭)なし

●今、★印のコースを買うとディスケットサービス中!
●パソコンを初めてお使いになられる方、ワープロとしてお使いになられる方、私共ではあらゆるデータをとりそろえてお待ちいたしておりますのでお気軽にご相談下さい。

PC9801・PC8801シリーズ 周辺機器

メーカー名	型番	標準価格	現金特価	24回均等払い	36回均等払い	
NEC	PC-PR101TL	¥ 79,800	現金特価	¥ 3,700	——	第1、第2水準・非漢字ロム標準装備、イタリック、ゴシック、クーリエ字体も内蔵
NEC	PC-PR201TL	¥135,000	現金特価	¥ 5,400	¥ 3,700	第1、第2水準・非漢字ロム標準装備、イタリック、ゴシック、クーリエ字体も内蔵
NEC	PC-PR201H2	¥245,000	現金特価	——	¥ 7,500	第1、第2水準・非漢字ロム標準装備、イタリック、ゴシック、クーリエ字体も内蔵
NEC	PC-PR201F	¥188,000	現金特価	¥ 7,500	¥ 5,200	24ドット第2水準漢字ロム装備、15インチプリンター
NEC	PC-PR101F	¥158,000	現金特価	¥ 6,300	¥ 4,300	24ドット第2水準漢字ロム装備、10インチプリンター
EPSON	VP80K+PCロム	¥163,900	¥135,000	¥ 6,581	¥ 4,612	24ドット10インチプリンター
EPSON	VP130K+PCロム	¥190,000	¥150,000	¥ 7,200	¥ 5,100	24ドット15インチプリンター
EPSON	AP-80K+ロム	¥ 80,300	¥ 61,300	¥ 3,100	——	7色カラー24ドット漢字ノンインパクト方式熱転写プリンター
ブラザー	M1024II+ケーブル	¥107,200	¥ 82,800	¥ 4,037	——	24ドット10インチプリンター
横河北辰電機	NP510	¥175,000	¥140,000	——	——	24ピンカラー第2水準漢字熱転写、ケーブル付
セイコー社	SL-80MK+ケーブル	¥125,500	¥ 89,000	¥ 4,400	¥ 3,100	10インチインパクト24ドット漢字プリンター

1 新製品 NEC PC-PR101TL

第1、第2水準漢字・非漢字を標準装備
イタリック、ゴシック、クーリエ字体も内蔵

定価合計¥79,800➡現金特価	
¥3,700×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥7,000×12回	(ボ)なし (頭)なし

2 新製品 NEC PC-PR201TL

第1、第2水準漢字・非漢字を標準装備
イタリック、ゴシック、クーリエ字体も内蔵

定価合計¥135,000➡現金特価	
¥3,700×36回	(ボ)なし (頭)なし
¥5,400×24回	(ボ)なし (頭)なし

3 新製品 EPSON AP-80K

24ドット熱転写漢字カラープリンタ

AP-80K …… ¥69,800
PCロムカートリッヂ …… ¥ 3,000
プリンターケーブル …… ¥ 7,500

定価合計¥80,300➡¥61,300	
¥3,100×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥5,700×12回	(ボ)なし (頭)なし

4 新製品 SEIKOSHA SL-80MK

ビジネス・クオリティの、日本語プリンタ。
インパクト・ドット・マトリクス漢字プリンタ[PCシリーズ対応]

SL-80MK …… ¥118,000
プリンターケーブル …… ¥ 7,500
第2水準ロム …… ¥ 20,000

定価合計¥145,500➡¥89,000	
¥4,400×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥8,200×12回	(ボ)なし (頭)なし

5 新製品 brother 割付名人

24ドットインテリジェント漢字プリンタ

M1024II …… ¥ 99,800
プリンターケーブル …… ¥ 7,500

定価合計¥107,500➡¥82,800	
¥3,800×24回	(ボ)なし (頭)なし
¥7,300×12回	(ボ)なし (頭)なし

※No.1、2、3:24ドット熱転写プリンター　No.4、5:24ドット、ドットマトリックスプリンター

買い替えがお得な高額下取制度 PC-8801/II FR・MRを購入の場合

下取り機種	購入機種	下取り差額	24回均等払い	36回均等払い	下取り機種	購入機種	下取り差額	24回均等払い	36回均等払い
PC-8001/II SR	PC-8801FR30	¥115,000	¥5,606	¥3,929	MZ1500	PC-8801FR30	¥128,000	¥6,337	¥4,441
PC-8801	PC-8801FR30	¥120,000	¥5,850	¥4,100	PC-8801/II 30	PC-8801FR30	¥ 75,000	¥3,657	——
PC-8801/II 10	PC-8801FR20	¥ 80,000	¥3,900	——	PC-8801/II 30	PC-8801MR	¥125,000	¥6,094	¥4,270
PC-8801/II 20	PC-8801FR30	¥ 93,000	¥4,533	¥3,177	PC-8801 II SR30	PC-8801MR	¥ 93,000	¥4,485	¥3,143

ワープロ店　東京都豊島区池袋パールシティー 〒170　AV事業部　東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ



BEST PA 特選



キミはどこから楽しむ、多彩につきあえるぞX1G。

1. ビデオやビデオ入力端子付テレビとダイレクト接続
   初のマルチビジュアル端子搭載
2. 遊び心を加速する
   ジョイカード標準装備
3. 横幅33cm、組み合わせ自在の
   タテ・ヨコ両用タイプ
4. 多彩な画像処理、FM音源、パソコン通信など
   先進機能にもうれしい対応

X-1Gの周辺機器は、全てのX-1シリーズに対応

新製品・X-1Gシリーズ 周辺機器

型番	商品名	標準価格	現金特価	12回均等払い	24回均等払い
CZ-8BV1	カラーイメージボード	￥39,800	現金特価	￥3,099	——
CZ-8BS1	ステレオタイプFM音源カード	￥23,800	現金特価	——	——
CZ-8BM2	RS232C・マウスボード	￥19,800	現金特価	——	——
CZ-8TM1	モデム ユニット	￥29,800	現金特価	——	——
CZ-8SS2	システム スタンド	￥ 5,500	現金特価	——	——
CZ-8PC1	24ドット熱転写カラー漢字プリンター＋ケーブル	￥69,800	現金特価	￥5,200	——
MZ-1P17	24ドット熱転写カラー漢字プリンター＋ケーブル	￥86,300	￥52,000	限定品	
CZ-8RL1	データ レコーダ	￥24,800	現金特価	——	——
CZ-820C	X-1G Model 10	￥69,800	現金特価	￥5,115	——
CU-14G	14型カラーディスプレー	￥49,800	現金特価	￥3,649	——
CZ-811D	14型カラーディスプレーテレビ	￥89,800	￥54,000	￥4,950	——

上記周辺機器は現金特価をお電話にてお問い合せ下さい。本体と合せてお申込みの場合、クレジット及び代金引換にて受け賜ります。

X-1G Model10 C コース

CZ820C……………￥69,800
CU-14G……………￥49,800

定価合計￥119,600➡現金特価	
￥ 3,300×36回	㋭なし 頭なし
￥ 4,500×24回	㋭なし 頭なし
￥ 8,700×12回	㋭なし 頭なし

X-1G Model30 A コース

CZ-822C……………￥118,000
CZ-820D……………￥ 79,800
ソフトウェアパック〔6本セット〕‥￥ 19,800

定価合計￥217,600➡現金特価	
￥ 5,800×36回	㋭なし 頭なし
￥ 8,200×24回	㋭なし 頭なし
￥15,200×12回	㋭なし 頭なし

テレビも映るメディアタイプ

X-1G Model10 A コース

CZ-820C……………￥69,800
CZ-820D……………￥79,800
ソフトウェアパック〔6本セット〕…￥15,800

定価合計￥165,400➡現金特価	
￥ 4,400×36回	㋭なし 頭なし
￥ 6,300×24回	㋭なし 頭なし
￥11,600×12回	㋭なし 頭なし

テレビも映るメディアタイプ

X-1G Model30 B コース 32%引

CZ-822C……………￥118,000
CZ-811D……………￥ 89,800
ソフトウェアパック〔6本セット〕‥￥ 19,800

定価合計￥227,600➡￥157,000	
￥ 5,400×36回	㋭なし 頭なし
￥ 7,700×24回	㋭なし 頭なし
￥14,400×12回	㋭なし 頭なし

テレビも映るメディアタイプ

X-1G Model10 B コース 34%引

CZ-820C……………￥69,800
CZ-811D……………￥89,800
ソフトウェアパック〔6本セット〕…￥15,800

定価合計￥175,400➡￥115,800	
￥ 4,700×30回	㋭なし 頭なし
￥ 5,700×24回	㋭なし 頭なし
￥10,600×12回	㋭なし 頭なし

テレビも映るメディアタイプ

X-1G Model30 C コース

CZ-822C……………￥118,000
CU-14G……………￥ 49,800

定価合計￥167,800➡現金特価	
￥ 5,400×30回	㋭なし 頭なし
￥ 6,600×24回	㋭なし 頭なし
￥12,300×12回	㋭なし 頭なし

買い替え大作戦

10月10日まで有効

下取り機種	購入機種	下取り差額	12回均等払い	24回均等払い	36回均等払い	下取り機種	購入機種	下取り差額	12回均等払い	24回均等払い	36回均等払い
PC-6001	X-1G/10	￥51,000	￥4,675	——	——	X-1C本体	X-1G/30	￥77,500	￥7,104	￥3,778	——
PC-6001/II	X-1G/10	￥46,000	￥4,216	——	——	X-1Cs本体	X-1G/30	￥76,500	￥7,012	￥3,729	——
PC-6001/II	X-1G/30	￥85,000	￥7,791	￥4,143	——	X-1F10本体	X-1G/30	￥73,000	￥6,691	￥3,568	——
FM-7	X-1G/10	￥41,500	￥3,804	——	——	X-1F20本体	X-1G/30	￥55,000	￥5,041	——	——
FM-7	X-1G/30	￥80,000	￥7,333	￥3,900	——	MZ2000①②③	MZ2500/30	￥116,000	￥10,633	￥5,655	￥3,963
PC-8001/II	X-1G/30	￥85,000	￥7,791	￥4,143	——	MZ2000①②③	MZ2500/20	￥102,000	￥9,350	￥4,972	￥3,513
MZ1500	X-1G/10	￥42,000	￥3,850	——	——	MZ80B①	MZ2500/30	￥125,000	￥11,458	￥6,093	￥4,270
MZ1500	X-1G/30	￥80,000	￥7,333	￥3,900	——	MZ80B①	MZ2500/20	￥110,000	￥10,083	￥5,362	￥3,758
CZ800C＋Gラム	X-1G/30	￥77,500	￥7,104	￥3,778	——						

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　下取り品送付先 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

SOCOM ラインナップ

お買い得新製品バザール



現金購入のお客様

現金購入の場合のお支払方法は原則として、商品との代金引換となっておりますが、お急ぎの方、日中留守がちのお客様は、銀行振込をご利用下さい。お振込のお客様には金額の多少にかかわらずブランクディスケットセットをサービスさせていただきます。

●三井銀行要町支店　普5052013　㈱ワールド イン アオヤマ

SHARP



漢字処理を超えた新日本語処理。
あのX1ターボのハイパフォーマンスをすべて継承。



CZ-856CB…………… ¥178,000
CZ-855DB…………… ¥119,800
ソフトウェアパック〔6本セット〕… ¥ 19,800

定価合計¥317,600➡現金特価	
¥ 6,900×36回	㊍なし ㊐なし
¥ 9,700×24回	㊍なし ㊐なし
¥18,200×12回	㊍なし ㊐なし

CZ-856CB…………… ¥178,000
CZ-855DB…………… ¥119,800
MZ-1P17＋ケーブル… ¥ 86,300

定価合計¥384,100➡現金特価	
¥ 6,300×36回	㊍15000㊐なし
¥ 9,000×24回	㊍20000㊐なし
¥12,500×24回	㊍なし ㊐なし

新製品

CZ8PC1

24ドット熱転写プリンター
CZ-8PC1……………… ¥69,800
X1シリーズケーブル付

定価合計¥69,800➡現金特価	
¥3,600×18回	㊍なし ㊐なし
¥5,200×12回	㊍なし ㊐なし

限定特別価格

MZ1P17

24ドット熱転写プリンター
MZ-1P17……………… ¥79,800
プリンターケーブル …. ¥ 7,500

定価合計¥86,300➡現金特価	
¥3,600×18回	㊍なし ㊐なし
¥5,200×12回	㊍なし ㊐なし

star

TR-24X

24ドット熱転写プリンター
TR-24X ……………… ¥68,800
プリンターケーブル …. ¥ 7,500

定価合計¥76,300➡¥49,000	
¥3,200×18回	㊍なし ㊐なし
¥4,600×12回	㊍なし ㊐なし

新品同様品コーナー

NEC

PC-8001MK II SR……………〔新品同様〕‥¥ 42,800
PC-8801MK II FR10…………〔新品同様〕‥¥ 80,000
PC-8801MK II FR20仕様……〔新品同様〕‥¥111,000
PC-8801MK II FR30仕様……〔新品同様〕‥¥132,000

仕様：本体及びドライブ全て新品商品です。　※システムディスク付
商品に全て保障が付いておりますので御安心してお使いいただけます。

PC-TV451〔4050文字ディスプレーテレビ〕〔新品同様〕‥¥132,000
PC-TV452〔4050文字ディスプレーテレビ〕〔新品同様〕‥¥ 98,000
CU-14H2〔4050文字ディスプレーテレビ〕·〔新品同様〕‥¥ 58,000
CU-14A2〔4050文字ディスプレーテレビ〕‥〔新品同様〕‥¥ 59,800

SHARP

CZ-8PD2〔X-1用ドットプリンター〕…………¥ 42,000
MZ2500/30〔本体〕………………28%引…¥142,000
MZ2500/20〔本体〕………………29%引…¥120,000
X-1Turbo/30〔本体〕……………56%引…¥120,000
X-1Turbo/20〔本体〕……………60%引…¥ 98,000
CZ850DR〔4050文字カラーディスプレー〕‥40%引…¥ 78,000
MZ1D22〔4050文字カラーディスプレー〕…27%引…¥ 78,000
CU-14A2〔4050文字カラーディスプレー〕…41%引…¥ 59,800
CZ-502F〔5'フロッピーディスク〕………21%引…¥ 79,800

台風10号に伴う水害へのお見舞い

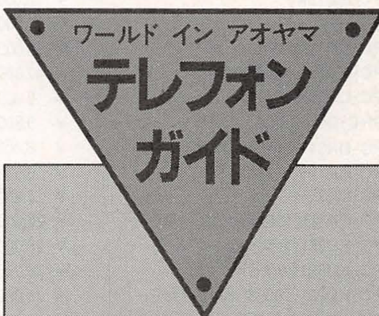
台風10号の影響で水による被害を受けられました皆様に心よりお見舞い申し上げます。当社で御購入のパソコン・ディスプレーに被害はありませんでしたでしょうか？ 万一被害を受けられてしまってお困りの方、ワールドでは水害保険対策を実施し、あらゆる御相談に応じております。東京海上火災と提携の保険により商品交換又は保険金の支払いを行います。その他、火災・盗難などにも適応されますので、証明書をとられた上で御連絡下さい。

尚、詳しくは ワールド イン アオヤマ（東京03-986-9991） パソコン保険係まで

ワールド イン アオヤマのパソコンは 全商品一年間の保険付

商品が、火災、落雷、爆発、破曲損、盗難、水濡れ等のような損害を受けた場合に保険金が支払われます。

パソコン保険導入の為、お客様に¥1,300の負担をお願いいたしております。



東京 03-987-7771
大阪 06-264-7771
札幌 011-727-7771
広島 082-261-7771
福岡 092-672-7771
長野 0262-84-7771
仙台 022-227-7131
問い合せ 03-987-7795



ショールームは木曜日定休日となります

ワープロ店　東京都豊島区池袋パールシティー 〒170　AV事業部　東京都豊島区東池袋1－28－6 〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ



USED PA 特選

代金は商品到着時に配送にお支払い下さい。銀行振込みは不用です。

NEC

PC-6001	¥ 10,000
PC-6006	¥ 4,000
PC-6001MK II	¥ 18,000
PC-6001MK II SR+RF付	¥ 22,000
PC-6001MK II SR+RF付〔新品〕	¥ 25,000
PC-6601	¥ 25,000
PC-6601SR	¥ 38,000
PC-8001MK II	¥ 20,000
PC-8001MK II SR	¥ 38,000
PC-8001MK II SR〔新品〕	¥ 42,800
PC-DR312〔新品〕	¥ 9,800
PHC-DR II〔新品〕〔データレコーダ〕	¥ 9,800
PC-DR311〔データレコーダ〕	¥ 6,800
PC-6081〔データレコーダ〕	¥ 6,500
PC-6082	¥ 7,800
PC-60M43〔15色ディスプレー〕	¥ 20,000
PC-KD251〔カラーディスプレー〕	¥ 28,000
PC-KD301〔カラーディスプレー〕	¥ 28,000
PC-KD201〔2000文字カラー〕	¥ 26,000
CU-14GB〔2000文字カラー〕〔新品同様〕	¥ 39,800
CU-14〔FM-77AV用ディスプレー〕〔新品同様〕	¥ 39,800
PC-8851〔4050文字グリーンディスプレー〕	¥ 23,000
PC-TV151〔2000文字パソコンテレビ〕	¥ 58,000
PC-TV351〔4050文字パソコンテレビ〕	¥ 88,000
PC-TV451〔4050文字パソコンテレビ〕〔新古〕	¥132,000
PC-TV452〔4050文字パソコンテレビ〕〔新古〕	¥ 98,000
PC-KD551〔4050ディスプレー〕	¥ 58,000
PC-KD551K〔4050ディスプレー〕	¥ 60,000
PC-KD551K〔新品同様〕	¥ 68,000
PC-KD852〔4050ディスプレー〕	¥ 68,000
PC-KD852〔新品同様〕	¥ 76,000
PC-KD854〔4050文字ディスプレー〕〔展示品〕	¥ 72,000
PC-KD854〔4050文字ディスプレー〕	¥ 67,000
N-5913〔4050文字ディスプレー〕	¥123,000
N-5923〔4050文字ディスプレー〕	¥165,000
PC-80S31〔フロッピーディスク〕	¥ 65,000
PC-80S31K〔フロッピーディスク〕〔新品〕	¥ 89,800
システムディスク・ケーブル付	
PC-8881K〔8フロッピー〕	¥189,000
ティアックFD55B〔88/IIフロッピー〕〔新品〕	¥ 30,000
PC-8801/II SR・FRに接続可能	
PC-8201〔ハンドヘルド〕	¥ 58,000
PC-8201〔新品〕	¥ 83,000
PC-8801	¥ 40,000
PC-8801+漢ロム	¥ 48,000
PC-8801/II 10	~~¥ 66,000~~
PC-8801/II 30〔仕様〕	¥ 98,000
PC-8801/II 30〔新古品〕	~~¥116,000~~
PC-8801/II 30	~~¥106,000~~
PC-8801/II SR20	¥113,000
PC-8801/II SR30〔仕様〕	¥130,000
PC-8801/II SR30	¥134,000
PC-8801/II FR10〔新品同様〕	¥ 80,000
PC-8801/II FR20〔仕様〕	¥111,000

仕様：本体ドライブ、全て新品商品です。※システムディスク付。
商品に全て保障が付いておりますので御安心してお使い下さい。

PC-8801/II FR20	¥115,000
PC-8801/II FR30〔仕様〕	¥132,000
PC-8801/II FR30〔展示品〕	¥138,000
PC-8801/II FR30〔新品同様〕	¥140,000
PC-8801/II FR30	¥134,000
PC-8801/II MR	¥179,000
CU-14A2〔4050文字アナログディスプレー〕〔新品〕	¥ 59,800
PC8801/II SR及びFR用ディスプレー	
フロッピーディスク・ティアック・FD55BV〔新品〕	¥ 28,000
〔PC-8801MK II用フロッピーディスク〕	
PC-80S31K〔両面倍密ディアルフロッピー〕	¥ 89,800
K-305〔両面倍密ディアルフロッピー〕	¥ 65,000
256K増設ラムボード〔新品〕〔9801用〕	¥ 16,000
512K増設ラムボード〔新品〕〔9801用〕	¥ 22,000
PC-9801	¥ 95,000
PC-9801E	¥128,000
PC-9801F2	¥190,000
PC-9801m2	¥220,000
PC-9801VF2	¥238,000
PC-9801Vm2	¥285,000
PC-9801Vm2〔Aランク〕	¥298,000
PC-PR401	¥ 18,000
PC-PR401〔新品：ケーブル付〕	¥ 29,800
PC-PR405〔24'漢字プリンター〕	¥ 40,000
PC-PR405〔ケーブル付〕〔新品同様〕	¥ 43,000
PC-PR101	¥ 85,000
PC-PR201〔24'漢字プリンター〕	¥172,000
NM-9300S〔24'漢字プリンター新品〕	¥158,000
NM-9400S〔24'漢字プリンター新品〕	¥186,000
RP-80F/T II	¥ 40,000
GP-500M	¥ 19,800
GP-700M	¥ 28,000
GP-550M	¥ 42,000
NM-9300	¥ 98,000
NM-9400	¥130,000
PC8826	¥ 48,000
PC-PR406	¥ 68,000
PC-8821	¥ 35,000
PC-PR103	¥ 42,000
PC-PR201T	¥ 98,000
PR-201H	¥198,000
PR-201HC	¥210,000
SL-80MK〔ケーブル付〕	¥ 73,000
SL-80MK〔第2水準・ケーブル付〕〔新品〕	¥ 86,000
〔24ドットマトリックス漢字プリンター〕	
AP-80K〔ロム・ケーブル付〕	¥ 55,000
M-1009X	¥ 29,000
H1-80〔EPSON〕	¥ 38,000
VP130K〔PCロム、ケーブル付〕	¥132,000
PC-IN-502	¥ 65,000

プリンターを御購入いただいたお客様には、全てケーブルをお付けいたしております。

JB1203M〔NEC、2000文字モノクロディスプレー〕	¥ 8,000
KH-12G〔TOEI、2000文字モノクロディスプレー〕	¥ 8,000

FUJITSU

FM-7〔本体〕	¥ 32,000
FM-NEW7〔本体〕	¥ 35,000
FM-77L2〔本体〕	¥ 82,000
FM-77L4〔本体〕	¥ 92,000
FM-77D2〔本体〕	¥ 68,000
FM-77AV2〔本体〕	¥108,000
MB-27405〔プリンター〕	¥ 34,000
MB-27406〔プリンター〕	¥ 48,000
MB-27407〔熱転写プリンター〕	¥ 48,000
MB-27411〔プリンター〕	¥118,000
MB-27611〔フロッピーディスク〕	¥ 68,000
MB-27611〔システム、ケーブル、1F付〕〔新品〕	¥ 88,000
MB27603〔シングルディスク〕	¥ 52,000
MB27631〔3.5インチディスク〕	¥ 62,000
CU-14GB〔2000文字カラー〕〔新品同様〕	¥ 39,800
CU-14〔FM-77AV用ディスプレー〕〔新品同様〕	¥ 39,800
MB-27343〔2000文字カラーディスプレー〕	¥ 28,000
FM-77AV1〔本体〕〔新品同様〕	¥ 92,000
FM-TV151〔ディスプレー〕〔中古〕	¥ 60,000
SP-800F〔セイコー社〕	¥ 38,000
GP-500F〔セイコー社〕	¥ 22,000

SHARP

MZ-721〔本体〕	¥ 16,000
MZ-731〔本体〕	¥ 23,000
MZ-1500〔本体〕	¥ 25,000
MZ-1500〔本体〕〔新品同様〕	¥ 38,000
MZ-2000+Gラム①②③	¥ 38,000
MZ-2200+DR	¥ 27,000
MZ-2200+DR〔新品〕	¥ 37,000
MZ-1200〔本体〕	¥ 18,000
MZ-2500/30	¥108,000
MZ-2500/30〔新品〕	~~¥142,000~~
X-1〔本体、ディスプレー、Gラム〕	¥ 74,000
X-1C〔本体、ディスプレー、G内蔵〕	¥ 74,000
X-1D〔本体、ディスプレー、G内蔵〕	¥ 74,000
X-1Turbo/20〔本体・ディスプレー〕	¥174,000
X-1Turbo/30〔本体・ディスプレー〕	¥188,000
X-1Turbo II〔本体〕	¥110,000
X-1Turbo II〔ディスプレー〕	¥ 70,000
CZ856C〔X-1ターボII本体〕〔展示品〕	¥116,000
CZ855D〔X-1ターボIIディスプレー〕〔展示品〕	¥ 74,000
CZ856C〔新品同様〕	~~¥120,000~~
CZ855D〔新品同様〕	~~¥ 78,000~~
X-1F/10〔CZ811本体〕	¥ 35,000
X-1F〔CZ811ディスプレー〕	¥ 49,000
X-1F/20〔CZ812本体〕	¥ 72,000
X-1F/20〔CZ812本体〕〔新品同様〕	¥ 82,000
CZ801C	¥ 33,000
CZ802C	¥ 35,000
CZ820C	¥ 52,000
CZ822C	¥ 85,000
CZ802C〔新品〕	¥ 40,000

本 社 東京都豊島区要町3-38-1 〒171　下取り品送付先 東京都豊島区東池袋1-28-1タクトTOビル3F 〒170　池袋店 東京都豊島区東池袋1-28-6 〒170

SOCOM
中古パソコン

- 中古商品に関してのお問い合せや注文に関しましては、東京受注センターのみとなります。
- 休日も受注センターは営業いたしております。
- 当社ではファミリーコンピューターの扱いはいたしておりません。

ワールド イン アオヤマ
AOYAMA WORLD IN

24時間電話受付中
☎03-987-7771

CZ8KR〔漢字ロム新品〕	¥ 17,000
CZ850D〔X-1ターボディスプレー新品〕	¥ 78,000
CZ852C〔X-1ターボ 30本体〕〔新品〕	¥120,000
CZ-8RL1	¥ 18,000
CZ-8RL1〔新品〕	¥ 19,800
CZ-8PD2〔X-1用ドットプリンター〕〔新品〕	¥ 42,000
CZ-8PK2〔プリンター〕	¥ 50,000
CZ-80PK	¥ 32,000
CZ-8PP2〔プリンター〕	¥ 15,000
GP-80DB	¥ 8,000
GP-500Z	¥ 19,800
MZ-1P14	¥ 28,000
MZ-1P17〔プリンター〕	¥ 46,000
MZ-1P17〔プリンター・ケーブル付〕〔新品〕	¥ 52,000
CZ811DR〔2000文字カラー〕	¥ 38,000
CZ-300F〔3'フロッピーディスク〕	¥ 28,000
PC-1246〔ポケコン〕	¥ 7,000
PC-1350〔ポケコン〕	¥ 21,000
PC-1247〔ポケコン新品〕	¥ 9,800
PC-1350〔ポケコン新品〕	¥ 27,000
PC-1500〔ポケコン〕	¥ 20,000
PC-1501〔ポケコン〕〔新品〕	¥ 29,800
PC-1600K〔新品〕	¥ 55,000
X-1F 10〔CZ811本体〕〔新品同様〕	¥ 38,000
12M18B〔Sharp、4050文字モノクロディスプレー〕	¥ 12,000
MZ1D04〔2000文字モノクロディスプレー〕〔新品同様〕	¥ 15,000
MZ1D22〔4050文字カラーディスプレー〕	¥ 58,000

EPSON・日立・SONY

SC-3000〔本体〕	¥ 13,000
SC-3000H〔本体〕	¥ 16,000
HC-20〔ハンドヘルド、DR付〕	¥ 54,000
FP-80〔プリンター〕	¥ 28,000
TF-20〔フロッピーディスク〕	¥ 60,000
LFD550〔フロッピーディスク〕	¥ 58,000
UP130K	¥110,000
RP80	¥ 32,000
P1-40	¥ 25,000
G-10XfII	¥ 28,000

MSX

16KのMSXを購入いただいたお客様全員に16K拡張カートリッヂをお付けいたしております。※16KMSXは、32K容量になります。

HC-95〔128Kドライブ2基付〕〔新品同様〕	¥148,000
HC-95〔128Kドライブ2基付〕〔展示品〕	¥146,000
HC-90〔128Kドライブ1基付〕〔新品同様〕	¥128,000
MBH1〔RF、16K〕日立	¥ 15,000
CF1200〔RF、16K〕ナショナル	¥ 20,000
CF2000〔RF、16K〕ナショナル	¥ 20,000
CF2700〔RF、32K〕ナショナル	¥ 24,000
CF3000〔RF、64K〕ナショナル	¥ 34,000
HC-7〔RF、64K〕ビクター	¥ 28,000
HC-7〔RF、64K〕ビクター〔新品〕	¥ 29,800
HC-80〔MSX2〕ビクター〔新品〕	¥ 39,000
HC-30〔RF、32K〕ビクター〔新製品〕	¥ 19,800
HB-55〔RF、16K〕SONY	¥ 18,000
HB-75〔RF、64K〕SONY	¥ 28,000
HB-101〔RF、16K〕SONY	¥ 18,000
HB-201〔RF、16K〕SONY	¥ 28,000
ML-F120〔RF、32K〕	¥ 28,000
PV-7〔RF、8K〕	¥ 6,800
PHC-30〔RF・DR・16K〕サンヨー	¥ 18,000
FM-X〔RF、16K〕	¥ 18,000
MPC3〔16K・RF〕	¥ 19,000
PI40〔カラープリンター〕	¥ 25,000
MCP-40X〔カラープリンター〕	¥ 18,000
MX-10〔RF、16K〕カシオ〔新品〕	¥ 15,000
★MSX16K拡張カートリッジ	¥ 6,200

★16K拡張は、お電話では、申し込みを受付ておりません。
ソフト販売：ソフトアーデンにてお申し込みをお願いいたします。

現金払い及び頭金については商品到着時にお支払下さい　上記商品は限定品ですので売り切れ次第締切らせていただきます　万一到着商品が不良の場合は、サポート事業部にて修理・交換させていただきます

今月のお買得品

新品限定



Sharp 限定品
MZ-1P17 ケーブル付
¥52,000

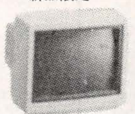
MZ1500
¥25,000

新品限定



MZ2200＋DR
（本体＋データレコーダ）
¥147,800➡¥37,000

新品限定



Sharp
CU14A2
¥99,800➡¥59,800

新品限定



CZ811DE
2000文字カラーパソコンテレビ
¥89,800➡¥45,000

新品限定



Sharp
X-1ターボII
¥297,800➡¥198,000

新製品
プリンター限定品 NEC用



SEIKOSHA SL-80MK
ビジネス・クオリティの、日本語プリンタ

SL-80MK	¥118,000
プリンターケーブル	¥ 7,500
第2水準ロム	¥ 20,000

¥145,500➡¥86,000

今月の特別限定品

NEC PC-PR405〔ケーブル付〕	定価59,800円	¥43,000
富士通 MB27611〔システムディスク・1 F付〕	定価148,000円	¥88,000
Sharp CU14H2	定価99,800円	¥55,000
Sharp CU14A2〔4050文字カラーディスプレーPC-8801SR・FR 8801 II 9801Vm2用〕	定価99,800円	¥59,800
Sharp CU14 AG1〈新製品〉〔4050文字カラーディスプレー PC8801SR・FRシリーズ用〕	定価89,800円	¥58,000
ビクターMSX HC-30・32K〈限定品〉	定価36,800円	¥19,800

中古のセットコースの申し込みは限定本数がありますのでお早めにお申し込み下さい

ワールド イン アオヤマのパソコンは全商品一年間の保険付

商品が、火災、落雷、爆発、破曲損、盗難、水濡れ等のような損害を受けた場合に保険金が支払われます。

パソコン保険導入の為、お客様に¥1,300の負担をお願いいたしております。

ワールド イン アオヤマ テレフォンガイド

●パソコンの買取り、査定
03-987-7771
不要になったパソコン高く買取ります。
電話１本で査定し買取ります。
近郊の方なら池袋店に直接お持ち下さい。
代金はその日の受け取り。
※ワールド イン アオヤマでは、即金にて¥500,000円までお支払いさせていただきます。

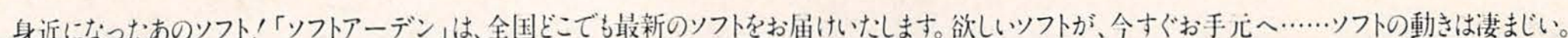
●パソコンの下取り・買取り
03-986-6103
今お持ちのパソコンを下取りに出したり、買取りに出す場合のシステムや送り方をこの電話にて説明しております。

●中古商品在庫センター問い合わせ
03-986-6104
24時間いつでもその日の在庫のリストが全てわかります。

注文センターはあなたからの電話をお待ちいたしております。

24時間電話受付中

ワープロ店　東京都豊島区池袋パールシティー 〒170　AV事業部　東京都豊島区東池袋１－28－６ 〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ



PC-6001/IIシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
グロブダー	T/B	3,800	3,520
ウィングマン	T/B	4,800	4,440
ドアドアmk2	T/B	3,800	3,520
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,600	3,330
アルバトロス	T/B	5,800	5,370
AX-10アウトロー	T/B	3,800	3,520
オホーツクに消ゆ	T/B	3,800	3,520
慶子ちゃんの秘密	T/B	3,800	3,520
トリトーン	T/B	4,800	4,440
ハイドライド S可	T/B	4,800	4,440
ザ・ブラック・オニキス	T/B	5,800	5,370
タイムトンネル	T/B	4,300	3,980
ジャン狂	T/B	4,000	3,700
アメリカン・トラック	T/B	4,500	4,170
ちまちま	T/B	4,800	4,440
リザート	T/B	4,800	4,440
信長の野望	T/B	4,500	4,170
はーりぃふぉっくす(雪の魔王)	T/B	4,200	3,890
水道小僧	T/B	4,200	3,890
飛車	T/B	4,200	3,890
暗黒星雲	T/B	4,800	4,440
テラ4001	T/B	4,800	4,440
ホットドッグ	T/B	4,800	4,440
ミスターハナフダ	T/B	4,200	3,890
青い宇宙の冒険	T/B	4,200	3,890
ギャラクシアン	T/B	3,000	2,780
アスピック	T/B	4,800	4,440
ボスコニアン	T/B	3,800	3,520
モールモール	T/B	3,800	3,520
マリオブラザーズ・スペシャル	T/B	3,600	3,330
サンダーボール	T/B	3,800	3,520
はーりぃふぉっくす SR	3FD	7,800	7,260
アルバトロス	3FD	8,800	8,140
ジャン狂 S専	3FD	6,800	6,330
新竹取物語	3FD	9,800	9,070
モールモール	3FD	5,800	5,370
ハイドライド	3FD	6,800	6,330
ハイドライド S専	3FD	6,800	6,330
アメリカン・トラック	3FD	6,800	6,330
トリトーン	3FD	6,800	6,330
テラ4001	3FD	6,800	6,330
グロブダー	3FD	6,000	5,550
ディグダグ	3FD	5,800	5,370
ボスコニアン	3FD	6,000	5,550
サンダーボール	3FD	5,800	5,370
タイニーズ・ゼビイス・マーク2	3FD	5,800	5,370

PC-8001/IIシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
チャンピオン・プロレス	T/B	4,800	4,440
ザクサス	T/B	3,800	3,520
ポートピア連続殺人事件	T/B	3,600	3,330
任天堂のテニス	T/B	4,000	3,700
ロードランナー	T/B	4,800	4,440
サラダの国のトマト姫	T/B	4,800	4,440
野球狂	T/B	4,000	3,700
フリッキー	T/B	4,800	4,440
信長の野望 SR	5FD	6,800	6,330
信長の野望	T/B	4,800	4,440
プロフェショナル麻雀	T/B	4,800	4,440
マリオブラザーズ・スペシャル	T/B	3,600	3,330
ザナドウ SR	5FD	7,800	7,260
サラダの国トマト姫	T/B	4,800	4,440
ハンバーガー	T/B	4,000	3,700
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,440
テグザー SR	5FD	6,800	6,330
バックランド SR	T/B	4,800	4,440
バックランド SR	5FD	6,800	6,330
ファンタジアン SR	T/B	5,800	5,370
ザ・ブラック・オニキス SR	T/B	5,800	5,370
始皇帝 SR	5FD	6,800	6,330
MILKY WAY	T/B	4,800	4,470
リザート SR	T/B	4,800	4,470
ゼビウス SR	T/B	4,300	3,980
ハンバーガー SR	T/B	4,000	3,700
デーモンクリスタル SR	T/B	4,000	3,700
ホットドック SR	T/B	4,800	4,440
ディグダグ SR	T/B	3,800	3,520
ゼノン SR	T/B	3,800	3,520
マッピー SR	T/B	4,000	3,700
ザ・コックピット SR	T/B	4,800	4,440

PC-8801/IIシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ハイドライド2	5FD	6,800	6,330
ザ・スクリーマー	5FD	7,200	6,700
暗闇の視点	5FD	6,800	6,330
抄本三國志	5FD	8,800	8,190
AWACS	5FD	7,500	6,980
ラグランジュL-2 パート1	5FD	6,800	6,330
パズルパニック	5FD	6,800	6,330
A列車で行う	5FD	7,800	7,280
ザ将棋塾	5FD	6,800	6,330
チャンピオンプロレス(X-1可)	5FD	6,800	6,330
ウィザドリー	5FD	9,800	9,070
三国志	5FD	14,800	13,690
ファイナル・ロリータ	5FD	6,800	6,330
リグラス	5FD	6,800	6,330
トリトーン	5FD	6,800	6,330
Z-ガンダム	5FD	6,800	6,330
キャッスル・エクセレント	5FD	6,800	6,330
蒼き狼と白き牝鹿	5FD	7,800	7,260
道化師殺人事件	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,500	6,050
夢幻の心臓2	5FD	7,800	7,260
スーパーコンポーザー	5FD	12,800	11,850
始皇帝	5FD	6,800	6,330
デゼニランド	5FD	6,800	6,330
ブラスティー	5FD	7,900	7,350
マカダム	5FD	6,800	6,330
信長の野望	5FD	6,800	6,330
ABYSS2	5FD	6,800	6,330
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
メルヘンヴェール1	5FD	7,900	7,350
ニャンニャンプロレス	5FD	6,800	6,330
覇邪の封印	5FD	8,800	8,140
ホットドッグ	5FD	6,800	6,330
ゼビウス	5FD	6,800	6,330
地球戦士ライザー	5FD	6,400	5,960
エルドラド伝奇	5FD	7,800	7,260
TOKYOナンパストリート	5FD	6,400	5,960
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,370
賢者の遺言	5FD	7,800	7,260
ウィングマン2	5FD	6,800	6,330
ザース	5FD	5,800	5,370
アリオン	5FD	7,800	7,260
レリクス	5FD	7,200	6,700
アークスロード	5FD	7,800	7,260
クリスタルプリズン	5FD	7,500	6,980
ファンタジアン	5FD	7,300	6,790
ロードランナー	5FD	6,800	6,330
アステカ	5FD	7,200	6,700
オホーツクに消ゆ	5FD	6,800	6,330
ザ・ブラック・オニキス	5FD	7,800	7,260
ファイヤー・クリスタル	5FD	7,800	7,260
メーベル・マンション	5FD	6,800	6,330
スカイスクレーパー	5FD	6,800	6,330
モールモール2	5FD	5,800	5,370
トリビアQ	5FD	6,800	6,330
S・F・3Dバトルシミュレーション	5FD	6,800	6,330
ミュージアム2	5FD	8,800	8,190
コナン	5FD	6,800	6,330
デイ・ドリーム	5FD	7,800	7,260
テグザー	5FD	6,800	6,330
EPSILON3	5FD	7,300	6,790
アーコン	5FD	7,800	7,260
はーりぃふぉっくす(雪の魔王)	5FD	7,800	7,260
はーりぃふぉっくす	5FD	7,800	7,260
聖女伝説	5FD	6,800	6,330
ザイオン	5FD	6,800	6,330
新竹取物語	5FD	9,800	9,070
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
ロットロット	5FD	6,800	6,330
名探偵ホームズ	5FD	6,800	6,330
ピンボール・コンストラクションS	5FD	6,800	6,330
北斗の拳	5FD	5,800	5,370
パソコン占いヘルパー	5FD	8,000	7,440
メルヘンヴェールII	5FD	7,900	7,350
慶子ちゃんの秘密	5FD	4,800	4,440
フェアリース・レジデンス	5FD	7,800	7,260
南海の標的	5FD	6,800	6,330
ルパンIII世カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
カレイシアススコープ発汗惑星	5FD	5,800	5,370
オペレーション・グレネード	5FD	6,800	6,330
アルファ	5FD	5,900	5,460
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
アメリカン・トラック	5FD	6,800	6,330
ヒランヤの謎	5FD	6,800	6,330
ギャルッぽクラブ	5FD	6,800	6,330
1000年王国	5FD	6,800	6,330
3Dくん	5FD	5,800	5,370
タイム・エンパイヤー	5FD	7,800	7,260
スーパーランボー	5FD	6,800	6,330
リ・バース	5FD	7,800	7,260
シオン	5FD	6,800	6,330
スパイハス スパイ	5FD	6,800	6,330
ホバー・アタック	5FD	5,800	5,370
See Na	5FD	6,800	6,330
アグレス	5FD	7,800	7,260
LAST WAR	5FD	7,500	6,980
ゼノン	5FD	5,800	5,370
ロスト パワー	5FD	7,800	7,260
エリカ	5FD	6,800	6,330
天使達の午後	5FD	6,800	6,330
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	6,330
ワイヤード2	5FD	8,000	7,440
エンジェル	5FD	7,800	7,260
動くスーパータロット	5FD	9,800	9,070
マーベラス	5FD	6,800	6,330
フォーメーション2	5FD	6,800	6,330
ドロール	5FD	6,800	6,330
シティーファイト	5FD	6,800	6,330
ガンマー5	5FD	6,500	6,050
青い宇宙の冒険	5FD	5,800	5,370
アルバトロス	5FD	8,800	8,190
リザート	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,370
ワールドゴルフ	5FD	5,800	5,370

PC-8801/II SR専用

商品名	メディア	価格	割引価格
テグザー SR	5FD	6,800	6,330
メルヘンヴェール SR	5FD	7,900	7,350
マクロス・カウント・ダウン SR	5FD	6,500	6,050
タコタコ SR	5FD	6,800	6,330
SeeNaワイドスクリーン SR	5FD	7,800	7,260
舞臓魔 SR	5FD	6,800	6,330
ばってんタヌキの冒険SR	5FD	6,900	6,420
ロードランナー SR	5FD	7,800	7,260
デゼニワールド SR	5FD	6,800	6,330
ザナドウ SR	5FD	7,800	7,260
アルバトロス SR	5FD	8,800	8,190
大戦略88 SR	5FD	7,800	7,260
冒険浪漫 SR	5FD	7,800	7,260
アメリカン・トラック SR	5FD	6,800	6,330
ゼビウス SR	5FD	6,800	6,330
暗闇の視点 SR	5FD	6,800	6,330
ドロール SR	5FD	6,800	6,330
ザ・コックピット SR	5FD	5,800	5,370
ジャイロダイン SR	5FD	6,800	6,330
サマーゲーム SR	5FD	6,800	6,330
ショッキング・クロスワード SR	5FD	7,800	7,260
ロストパワー SR	5FD	7,800	7,260
FINAL ZOON SR	5FD	6,800	6,330
ウィバーン SR	5FD	6,800	6,330
ミスターパン SR	5FD	6,800	6,330
See Na SR	5FD	6,800	6,330
英雄ヤマトタケル SR	5FD	6,800	6,330
走れスカイライン SR	5FD	5,800	5,370
タイロンIII SR	5FD	6,800	6,330
パックマン SR	5FD	5,800	5,370
ゼノン SR	5FD	5,800	5,370
ガンマー5 SR	5FD	6,500	6,050

FM-7/77シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
チャンヒオン・フロレス	T/B	4,800	4,440
忍者くん	5FD	6,800	6,330
リグラス	5FD	6,800	6,330
リザート	T/B	4,800	4,440
地球戦士ライザー	T/B	4,800	4,440
ワールド・ゴルフ	T/B	4,800	4,440
軽井沢誘拐案内	5FD	5,800	5,370
軽井沢誘拐案内	T/B	4,800	4,440
TOKYOナンパストリート	5FD	6,400	5,960
TOKYOナンパストリート	T/B	4,800	4,440
エルドラド伝奇	5FD	7,800	7,260
エルドラド伝奇	T/B	4,800	4,440
メルヘンヴェール1	5FD	7,900	7,350
アークスロード	5FD	7,800	7,260
ラグランジェL-2ハートII	5FD	6,800	6,330
ラグランジェL-2ハートII	T/B	4,800	4,440
ザ・コックピット	5FD	5,800	5,370
ドラゴンスレーヤー	T/B	4,800	4,440
ちまちま	T/B	4,800	4,440
大脱走	T/B	4,200	3,890
コリドール	T/B	4,500	4,170
デゼニランド	T/B	4,800	4,440
A列車で行こう	5FD	7,800	7,260
A列車で行こう	T/B	6,800	6,330
スーパー・プリンター	T/B	5,800	5,370
ニュートロン	T/B	4,800	4,440
ザイオン	T/B	5,800	5,370
カレイドスコープ7万光年	T/B	7,800	7,260
フリッキー	T/B	4,800	4,440
フリッキー	5FD	6,800	6,330
ザナドウ	5FD	7,800	7,260
デイ・ドリーム	5FD	7,800	7,260
モールモール2	5FD	5,800	5,370
モールモール2	T/B	4,800	4,440
テグザー	5FD	6,800	6,330
ザ・ファイヤー・クリスタル	5FD	7,800	7,260
照魔鏡の伝説	5FD	7,800	7,260
アリオン	5FD	7,800	7,260
ミュージアム2	5FD	8,800	8,190
スーパーシンセ1	5FD	6,800	6,330
スーパーシンセ1	T/B	5,800	5,370
クリシエ	5FD	7,800	7,260
クリシエ	T/B	5,800	5,370
新竹取物語	5FD	8,800	8,190
囲碁百科	5FD	8,800	8,190
囲碁百科	T/B	6,800	6,330
モンスター	T/B	4,800	4,440
MILKY WAY	T/B	4,800	4,440
ブルーフォックス	T/B	4,800	4,440
頭脳4989	T/B	4,800	4,440
エリカ	5FD	6,800	6,330
ロックン・ローラー	T/B	5,900	5,460
飛車	T/B	4,200	3,890
ザ・コックピット	T/B	4,800	4,440
コナン	T/B	4,800	4,440
ザイオン	5FD	6,800	6,330
ホットドック	T/B	4,800	4,440
ウィングマン2	T/B	4,800	4,440
ゼーター	T/B	3,800	3,520
慶子ちゃんの秘密	5FD	4,800	4,440
慶子ちゃんの秘密	T/B	3,800	3,520
フェアリーズ・レジデンス	5FD	7,800	7,260
フェアリーズ・レジデンス	T/B	4,500	4,170
サンダーボール	T/B	4,800	4,440
ミュージアム2	T/B	6,800	6,330
カレイドスコープ7万光年	T/B	4,800	4,440
カレイドスコープ発汗惑星	T/B	4,800	4,440
信長の野望	5FD	6,800	6,330
信長の野望	T/B	4,500	4,170
ホットドック	5FD	6,800	6,330
チャンヒオン・フロレス・スペシャル	5FD	6,800	6,330
チャンヒオン・フロレス・スペシャル	T/B	4,800	4,470
青い宇宙の冒険	5FD	5,800	5,400
青い宇宙の冒険	T/B	4,200	3,910
ヒランヤの謎	5FD	6,800	6,330
シティーファイト	5FD	6,800	6,330
天使達の午後	5FD	6,800	6,330
天使達の午後	T/B	4,800	4,440
麻雀狂・将棋狂	5FD	6,800	6,330
麻雀狂・将棋狂	T/B	5,800	5,400
ワイヤード2	5FD	8,000	7,440
ワイヤード2	T/B	5,000	4,650
動くスーパータロット	5FD	9,800	9,070
OX-?	5FD	5,800	5,400
マーベラス	5FD	6,800	6,330
ABYSS	5FD	5,800	5,370
ABYSS	T/B	4,500	4,170
SBYSS II 帝王の涙	5FD	6,800	6,330
アルファ	5FD	5,900	5,460
ゴズミック・ソルジャー	5FD	7,800	7,260
ハイドライドII	5FD	6,800	6,330
ハイドライドII	T/B	4,800	4,440
アメリカン・トラック	T/B	4,500	4,170
ウィバーン	5FD	6,800	6,330
オペレーション・グレネード	5FD	6,800	6,330
蒼き狼と白き牝鹿	T/B	4,800	4,440
ルパンIII世カリオストロの城	5FD	7,800	7,260
棋太平	5FD	6,500	6,050
棋太平	T/B	4,800	4,440
トリトーン	5FD	6,800	6,330
トリトーン	T/B	4,800	4,440
リグラス	T/B	4,800	4,440
F-15 イーグル	5FD	5,800	5,370
走れスカイライン	5FD	5,800	5,370
アグレス	5FD	7,800	7,260
LAST WAR	5FD	7,500	6,980
WILL	5FD	5,800	5,370
ザ・コックピット	3FD	5,800	5,370
コナン	3FD	6,800	6,330
マイナー2049	3FD	6,800	6,330
エー・イー	3FD	6,800	6,330
バック・アタック	3FD	6,800	6,330
ザイオン	3FD	6,800	6,330
プラネタリウムズ・2・オリオン	3FD	7,800	7,260
ゼーター	3FD	4,800	4,440
慶子ちゃんの秘密	3FD	4,800	4,440
フェアリーズ・レジデンス	3FD	7,800	7,260
カレイドスコープ7万光年	3FD	6,200	5,770
カレイドスコープ発汗惑星	3FD	5,800	5,370
蒼き狼と白き牝鹿	3FD	7,800	7,260
アルファ	3FD	5,900	5,460
ウィバーン	3FD	6,800	6,330
リグラス	3FD	6,800	6,330
麻雀狂・将棋狂	3FD	6,800	6,330
ワイヤード2	3FD	8,000	7,440
動くスーパータロット	3FD	9,800	9,070
OX-?	3FD	5,800	5,370
ウィングマン2	3FD	6,800	6,330
マーベラス AV専	3FD	6,800	6,330
パックマン	3FD	5,800	5,370
ディグダグ	3FD	5,800	5,370
ゼビウス(3.5FD JOY付き)	3FD	9,300	8,610
忍者くん	3FD	6,800	6,330
地球戦士ライザー	3FD	6,400	5,960
ワールド・ゴルフ	3FD	5,800	5,370
ハイドライド2	3FD	6,800	6,330
トリトーン	3FD	6,800	6,330
ファイナル・ロリーター	3FD	6,800	6,330
ザナドウ	3FD	7,800	7,260
デイ・ドリーム	3FD	7,800	7,260
モールモール2	3FD	5,800	5,370
テグザー-	3FD	6,800	6,330
ホットドッグ	3FD	6,800	6,330
ザ・ファイヤークリスタル	3FD	7,800	7,260
ロストパワー	3FD	7,800	7,260
ミュージアム2	3FD	8,800	8,190
トリビアQ	3FD	6,800	6,330
スーパーシンセ1	3FD	6,800	6,330
クリシエ	3FD	7,800	7,260
新竹取物語	3FD	9,800	9,070
囲碁百科	3FD	8,800	8,190
エキサイトバイク	3FD	6,800	6,330
レリクス	3FD	7,200	6,700
カレイドスコープ	3FD	9,800	9,070
F-15イーグル	3FD	5,800	5,370
ドルアーガの塔	3FD	6,000	5,550
ぺんぎん君WARS	3FD	6,800	6,330
新ベストナイン・プロ野球	3FD	7,800	7,260
フィザードリィ	3FD	9,800	9,070
アークス・ロード	3FD	7,800	7,260
ハイスクール・アドベンチャー	3FD	5,600	5,180
ディ・ドリーム	3FD	7,800	7,260
Mach7	3FD	5,800	5,370
ABYSS	3FD	5,800	5,370
ABYSS 帝王の涙	3FD	6,800	6,330
ロックンロール	3FD	6,900	6,420
大脱走	3FD	6,800	6,330
飛車	3FD	6,800	6,330
F2グランプリ	3FD	5,800	5,370
信長の野望	3FD	6,800	6,330
アリオン	3FD	7,800	7,260
団地妻の誘惑	3FD	6,800	6,330
ペナントレース	3FD	6,800	6,330
A列車で行こう	3FD	7,800	7,260
オランダ妻は電気ウナギの夢を見るか	3FD	7,800	7,260
フォーメーションZ	3FD	6,800	6,330
ヒランヤの謎	3FD	6,800	6,330
課外授業編	3FD	4,000	3,720

MZ1500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ミステリーハウス/ウォーリー	QD	4,800	4,440
信長の野望	QD	5,800	5,370
ロードランナー	QD	5,200	4,810
エキサイト4人麻雀	QD	4,800	4,440
パックマン	QD	4,300	3,980
マッピー	QD	4,300	3,980
ギャラガ	QD	4,500	4,170
ラリーX	QD	4,300	3,980
グロブダー	QD	4,500	4,170
バーニンラバー	QD	4,300	3,980
デーモンクリスタル	QD	4,500	4,170
ハンバーガー	QD	4,300	3,980
ばってんタヌキの冒険	QD	4,800	4,440
ドアドアMK2	QD	3,800	3,520
バトルシティー	QD	4,500	4,170
ゼクサス光速2000光年	QD	4,800	4,440
チャンピオンシップロードランナー	QD	5,000	4,630
ナイザー	QD	4,800	4,440

SOFT ARDEN

ドルアーガの塔	QD	4.800	4,440
惑星メフィウス	QD	4.800	4,440
サンダーフォース	QD	4.800	4,440
デゼニランド	QD	5.000	4,630
野球狂	QD	5.800	5,370
MILKY WAY	QD	4.800	4,440
任天堂のテニス	QD	5.800	5,370
ポイポス	QD	4.600	4,260
サラダの国のトマト姫	QD	5.800	5,370
フラッピー	QD	4.800	4,440
ジャン狂	QD	4.800	4,440
ディグダグ	QD	4.300	3,980
バルーンファイト	QD	5.800	5,370
3Dゴルフシミュレーション	QD	4.000	3,700
ザ・コックピット	QD	5.800	5,370
マジックファクトリー	QD	5.800	5,370

X-1シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ギャラガ	T/B	3.800	3,520
ゼビウス(JOY)	T/B	5.900	5,460
ザナドウ	T/B	6.800	6,330
マクロス・カウント・ダウン	T/B	4.500	4,170
忍者くん	T/B	4.500	4,170
舞臓魔	T/B	4.200	3,890
バルーン・ファイト	T/B	4.000	3,700
アズテックX	T/B	4.800	4,440
オービット3	T/B	4.800	4,440
テグザー	T/B	5.800	5,370
棋太平	T/B	4.500	4,170
ファンタジアン	T/B	5.800	5,370
マカダム	T/B	4.800	4,440
暗黒城	T/B	3.800	3,520
ウィングマン	T/B	4.800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4.800	4,470
軽井沢誘拐案内	T/B	4.800	4,440
ブレインブレイカー	T/B	3.800	3,520
ハイドライド2	T/B	4.800	4,440
リザート	T/B	4.800	4,440
エキサイト・バイク	T/B	4.000	3,700
始皇帝	T/B	4.500	4,170
アメリカン・トラック	T/B	4.500	4,170
トリトーン	T/B	4.800	4,440
団地妻の誘惑	T/B	4.800	4,440
信長の野望	T/B	4.500	4,170
フリッキー	T/B	4.800	4,440
チャンピオン・プロレス	T/B	4.800	4,440
Z-ガンダム	T/B	4.800	4,440
ザイオン	T/B	5.800	5,370
ホットドッグ	T/B	4.800	4,440
ザ・ファイヤー・クリスタル	T/B	4.800	4,440
カレイジアス・ペルセウス	T/B	4.800	4,440
ZION	T/B	5.800	5,370
メーベル・マンション	T/B	3.200	2,960
名探偵ホームズ	T/B	3.200	2,960
コナン	T/B	4.800	4,440
オイルズヴェル	T/B	4.800	4,440
カレイドスコープ7万光年	T/B	4.800	4,440
カレイドスコープ発汗惑星	T/B	4.800	4,440
リザート	T/B	4.800	4,440
ウォーリー	T/B	4.800	4,440
蒼き狼と白き牝鹿	T/B	4.800	4,440
ミスターパンプ	T/B	4.800	4,440
テグザー	T/B	5.800	5,370
ランボー	T/B	5.800	5,370
アウトロイド	T/B	4.800	4,440
リグレス	T/B	4.800	4,440
ミスター・パンプ	T/B	4.800	4,470
アズテックX	5FD	6.800	6,330
ワールド・ゴルフ	5FD	5.800	5,370
テニス・フリーク	5FD	6.000	5,550
タッチ・ダウン	5FD	6.000	5,550
カレイドスコープ7万光年	5FD	6.200	5,770
カレイドスコープ発汗惑星	5FD	5.800	5,370
オペレーション・グレネード	5FD	6.800	6,330
聖女伝説	5FD	6.800	6,330
クルーズチェイサー・ブラスティー	5FD	7.900	7,350
アルファ	5FD	5.900	5,460
マカダム	5FD	6.800	6,330
ファンタジアン	5FD	7.300	6,790
コズミック・ソルジャー	5FD	7.800	7,260
ウォーリー	5FD	6.800	6,330
ミスター・パンプ	5FD	6.800	6,330
スーパーランボー	5FD	6.800	6,330
アウトロイド	5FD	5.800	5,370
アグレス	5FD	7.800	7,260
LAST WAR	5FD	7.500	6,980
フェアリーズ・レジデンス	5FD	7.800	7,260
麻雀狂・将棋狂	5FD	6.800	6,330
フリッキー	5FD	6.800	6,330
プロフェショナル麻雀T専	5FD	6.800	6,330
A列車で行こう	5FD	7.800	7,260
ウィバーン	5FD	6.800	6,330
フェアリーズ・レジデンス	T/B	4.800	4,470
エリカ	T/B	4.800	4,470
天使達の午後	T/B	4.800	4,470
麻雀狂・将棋狂	T/B	5.800	5,400
パチンコ	T/B	4.500	4,190
チャンピオンシップロードランナー	T/B	4.800	4,470
森田和郎のオセロ	T/B	4.500	4,170
アルバトロス	T B	5.800	5,370
スパイハス スパイ	T B	4.800	4,440
ウィングマン2	T B	4.800	4,440
ザ・コックピット	T B	4.800	4,440
ラグランジェL-2パートII	T B	4.800	4,440
コスミック・ソルジャー	T B	4.500	4,170
モールモール2	T B	4.800	4,440
TAN TAN たぬき	T B	4.800	4,440
シャッタード・フューチャー	T B	4.800	4,440
地球戦士ライザー	T B	4.800	4,440
聖女伝説	T B	4.800	4,440
ブルー・スリー	T B	4.800	4,440
ロードランナー	T B	4.800	4,440
チャンピオンシップ・ロードランナー	T B	4.800	4,440
ワールドゴルフ	T B	4.800	4,440
デゼニーワールド	5FD	6.800	6,330
パックマン	5FD	5.800	5,370
ディグダグ	5FD	6.000	5,370
マッピーNEWバージョン	5FD	5.800	5,550
ギャラガ	5FD	5.800	5,370
ゼビウス(JOY)	5FD	7.500	6,980
ザナドウ	5FD	7.800	7,260
舞臓魔	5FD	7.500	6,980
爆走バギー一発野郎	5FD	6.200	5,770
マクロス・カウント・ダウン	5FD	6.500	6,050
ホットドッグ	5FD	6.800	6,330
忍者くん	5FD	6.500	6,050
リグラス	5FD	6.800	6,330
テグザー	5FD	6.800	6,330
棋太平	5FD	6.500	6,050
TOKYOナンパストリート	5FD	6.400	5,960
軽井沢誘拐案内	5FD	5.800	5,370
ブレインブレイカー	5FD	5.600	5,180
エキサイト・バイク	5FD	6.800	6,330
ハイドライドII	5FD	6.800	6,330
夢幻の心臓II	5FD	7.800	7,260
リザート	5FD	6.800	6,330
始皇帝	5FD	6.800	6,330
3Dくん	5FD	5.800	5,370
メルヘンヴェール1	5FD	7.900	7,350
アメリカン・トラック	5FD	6.800	6,330
トリトーン	5FD	6.800	6,330
団地妻の誘惑	5FD	6.800	6,330
ぱってんタヌキの大冒険	5FD	6.900	6,420
新竹取物語	5FD	9.800	9,070
チャンピオン・プロレス	5FD	6.800	6,330
シオン	5FD	6.800	6,330
ペガサス	5FD	6.800	6,330
ロットロット	5FD	6.800	6,330
コナン	5FD	6.800	6,330
バルトラッド	5FD	7.800	7,260
モールモール2	5FD	5.800	5,370
シャッタード・フューチャー	5FD	6.800	6,330
ザ・コックピット	5FD	5.800	5,370
スカーレット7	5FD	5.800	5,370
ラグランジェL-2 パート1	5FD	6.800	6,330
暗闇の視点	5FD	6.800	6,330
ウィングマン2	5FD	6.800	6,330
はーりぃふぉっくす(雪の魔王)	5FD	7.800	7,260
ハッピーフレット	5FD	6.800	6,330
フォーリィー T専	5FD	6.800	6,330
ジャン狂	5FD	6.800	6,330
ウィザードリィ	5FD	9.800	9,070
ABYSSII 帝王の涙	5FD	6.800	6,330
地獄の練習問題T専	5FD	7.800	7,260
信長の野望	5FD	6.800	6,330
ターボー2	5FD	5.800	5,370
カムイの剣	5FD	7.800	7,260
アステックX	5FD	6.800	6,330
マイナー2049ER	5FD	6.800	6,330
ガンマー5	5FD	6.500	6,050
トリビアQ	5FD	6.800	6,330
ザイオン	5FD	6.800	6,330
デーモンクリスタル	5FD	6.200	5,770
バーニンラバーT専	5FD	6.000	5,550
グロブダー T専	5FD	6.000	5,550
ハンバーガー	5FD	6.000	5,550
ラリーX	5FD	6.000	5,550
ギャラクシアン	5FD	5.800	5,370
ゼノン	5FD	5.800	5,370
抄本三国志	5FD	8.800	8,190
ザ・スクリーマー	5FD	7.200	6,700
アリオン	5FD	7.800	7,260
スパルタンX	5FD	4.800	4,440
TAN TAN たぬき	5FD	5.800	5,370
スカイ・スクレーパ	5FD	6.800	6,330
南海の標的	5FD	6.800	6,330
レリクス	5FD	7.200	6,700
スパイハス スパイ	5FD	6.800	6,330
シティーファイト	5FD	6.800	6,330
アルバトロス	5FD	8.800	8,190
ホーバーアタック	5FD	5.800	5,370
リ・バース	5FD	7.800	7,260
オペレーション・グレネード	5FD	6.800	6,330
ジャイロダイン	5FD	6.800	6,330
ゴルゴ13	5FD	4.800	4,440
超人ロック	5FD	5.800	5,370
アレンジボール	5FD	4.800	4,440
インポッシブル・ミッション	5FD	6.800	6,330
スーパーマリオブラザーズ	5FD	6.800	6,330
オイルズ・ウエル	5FD	6.800	6,330
ドルアーガの塔	5FD	6.000	5,550
三国志	5FD	14.800	13,690
地球戦士ライザー	5FD	6.400	5,960
魔界王	5FD	5.800	5,370
オービットIII	5FD	6.900	6,390

MSXシリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
パックマン	ROM	4.500	4,170
マッピー	ROM	4.500	4,170
ギャラクシアン	ROM	4.500	4,170
ワープ&ワープ	ROM	4.500	4,170
キング&バルーン	ROM	4.500	4,170
ラリーX	ROM	4.500	4,170
ディグダグ	ROM	4.500	4,170
エクセリオン	ROM	4.500	4,170
ギャラガ	ROM	4.500	4,170
タンクバタリアン	ROM	4.500	4,170
ボスコニアン	ROM	4.500	4,170
ミニゴルフ	ROM	4.500	4,170
ハイドライド	ROM	5.800	5,370
ロードランナー2	ROM	5.800	5,370
ブラックオニキス	ROM	6.800	6,330
へんぎんくんウォーズ	ROM	5.800	5,370
ウォーロイド	ROM	5.800	5,370
ハイパーラリー	ROM	4.800	4,440
F16ファイティング・ファルコン	ROM	5.800	5,370
イーガー皇帝の逆襲	ROM	4.800	4,440
コナミのサッカー	ROM	4.800	4,440
グーニーズ	ROM	4.800	4,440
10ヤードファイト	ROM	4.900	4,540
ニャンニャンプロレス	ROM	5.800	5,370
スペランカ	ROM	4.900	4,540
トリトーン	ROM	5.800	5,370
ぱってんタヌキの大冒険	ROM	5.800	5,370
グラディウス	ROM	4.900	4,540
クエスト	ROM	4.900	4,540
シティーコネクション	ROM	5.700	5,230
スカーレット7	ROM	4.800	4,440
ラビアン大奮戦	ROM	4.800	4,440
デーモンクリスタル	ROM	4.800	4,440
フィッシング・ザ・ブラックバス	T/B	4.800	4,440
レリクス	T/B	5.800	5,370
カーディック	ROM	4.800	4,440
ゼーター2000	ROM	5.800	5,370
ゼーター2000	T/B	4.800	4,440
魔城伝説	ROM	4.800	4,440
ツインビー	ROM	4.800	4,440
ザ・ナック	ROM	4.900	4,540
ハングオン	ROM	4.900	4,540
ナイトシェード	ROM	5.700	5,280
飛車	ROM	5.200	4,810
アラモ	ROM	5.800	5,370
キングス・ナイト	ROM	4.900	4,540
フリッキー	ROM	4.400	4,070
モールモール2	ROM	5.800	5,370
はーりぃふぉっくす(雪の魔王)	ROM	5.900	5,460
ザ・キャッスル	ROM	5.800	5,370
忍者プリンセス	ROM	4.900	4,540
スカイギャルト	ROM	4.800	4,440
ペガサス	ROM	5.800	5,370
クルセーダー	ROM	4.900	4,540
アルバトロス	ROM+T/B	6.800	6,330
TZAグランプリライダー	ROM	5.800	5,370
地球戦士ライザー	T/B	4.800	4,440
TOKYOナンパストリート	T/B	4.800	4,440
団地妻の誘惑	T/B	4.800	4,440
蒼き狼と白き牝鹿	T/B	4.800	4,440
ちまちま	ROM	5.600	5,180
プロフェッショナル・麻雀	ROM	6.800	6,330
忍者くん	ROM	5.700	5,280
マクロス・カウント・ダウン	ROM	5.800	5,370
オウムのピピの大冒険	ROM	4.800	4,440
ナイト・ロアー	ROM	5.700	5,280
ゴジラくん	ROM	4.800	4,440
ランボー	ROM	5.800	5,370
ホールインワン・プロフェショナル	ROM	5.800	5,370
アメリカン・トラック	ROM	5.800	5,370
オイルズ・ウェル	ROM	5.900	5,460
クルセーダー	ROM	4.900	4,540
ブルー・スリー	ROM	5.900	5,460
王家の谷	ROM	4.800	4,440
ヴォルガード	ROM	5.800	5,370
コナミのテニス	ROM	4.800	4,440
コナミのサッカー	ROM	4.800	4,440
スカイジャガー	ROM	4.800	4,440
惑星メフィウス	T/B	4.800	4,440
オホーツクに消ゆ	T/B	3.800	3,520
テグザー	ROM	5.800	5,370
ハイスト	ROM	5.900	5,460
チャンピオン・ボルダー・ダッシュ	ROM	5.900	5,460
ダムバスター	ROM	4.900	4,540
ファランクス	T/B	3.800	3,520
ザース	T/B	4.800	4,440
ウィングマン	T/B	4.800	4,440
信長の野望	T/B	4.800	4,440
リザート	T/B	4.800	4,440

MZ2000/2500シリーズ

商品名	メディア	価格	割引価格
ロボレス2001	3FD	6.800	6,330
棋太平	T/B	4.500	4,170
3Dくん	3FD	5.800	5,370
ムーンチャイルド	3FD	6.800	6,330
はーりぃふぉっくす	3FD	7.800	7,260
英雄伝説サーガー	3FD	9.800	9,070
マカダム	3FD	6.800	6,330
テグザー	3FD	6.800	6,330
メルヘン・ヴェール	3FD	6.800	6,330
ABYSS II帝王の涙	3FD	6.800	6,330
リザート	3FD	6.800	6,330
道化師殺人事件	3FD	8.800	8,190
コズミック・ソルジャー	3FD	8.800	8,190
棋太平	3FD	7.000	6,510
トリトーン	3FD	6.800	6,330
ハイドライドII	3FD	6.800	6,330
ゼビウス(JOY付き)	3FD	8.800	8,190
ギャラガ	3FD	6.500	6,050
パックマン	3FD	6.500	6,050
ドルアーガの塔	3FD	6.800	6,330
マッピー	3FD	6.500	6,050
アリオン	3FD	7.800	7,260
メルヘンヴェール1	3FD	7.900	7,350
夢幻の心臓2	3FD	8.800	8,190
ブラックオニキス	3FD	7.800	7,260
蒼き狼と白き牝鹿	3FD	8.800	8,190
信長の野望	3FD	7.800	7,260
ロードランナー	3FD	6.800	6,330
カレイドスコープ7万光年	3FD	9.800	9,070
プロフェショナル・麻雀	3FD	6.800	6,330
キング・フラッピー	3FD	6.800	6,330
バック・トゥ・ザ・フューチャー	3FD	6.800	6,330
地獄の練習問題	3FD	6.800	6,330
F2グランプリ	3FD	6.800	6,330
オービットIII	3FD	6.900	6,420
エキサイト・バイク	3FD	6.800	6,330
バルーンファイト	3FD	6.800	6,330
NOBO	3FD	6.800	6,330
DENGER BOX	3FD	5.800	5,370
リグラス	3FD	6.800	6,330
マーベラス	3FD	6.800	6,330
MILKY WAY	T/B	4.800	4,440
ゼビウス	3FD	6.800	6,330
デンジャーボックス	3FD	5.800	5,370
大脱走	3FD	6.800	6,330
レリクス	3FD	7.800	7,260
ザ・コックピット	3FD	5.800	5,370
ホーバーアタック	3FD	5.800	5,370

MSXの必需品 16K拡張カートリッジ(新品) (16Kパソコンを32Kにします)	7,800	6,200
サンヨーデータレコーダー PHC・DRII(新品)	12,800	9,800
NECデータレコーダー PC・DR312(新品)	13,800	9,980
PC・DR321(新品)	19,800	14,800

アスキージョイスティック (MSX、X-1、FM-77用)		¥ 8.800	7.920
和知スペシャルジョイスティック		¥ 4.500	3.800
フロッピーブランクディスク			
メモレックス5 2D	10枚入	¥ 8.500	3.800
メモレックス5 2DD	10枚入	¥10.000	
データライフ5 2D	10枚入	¥ 8.500	5.800
データライフ5 2DD	10枚入	¥10.000	
フジ 5 2DH	10枚入	¥16.000	9.600

尚一部のリストに発売予定日が延期になり、発送が遅れる場合がありますのでご了承の程、お願い致します。

注文方法

①御希望の商品を選んで下さい。
②注文書を添えて郵便局で現金書留を使って申し込んで下さい。
③申し込みをいただいた商品は約6日～8日位でお手元にお届けいたします。

ー在庫に無いものに関してはお時間をいただく場合がありますー
リストに無いものは、お電話にてお問合せ下さい。

03-973-5578

営業時間、月～金、10:30～16:00

ソフトは、新作新製品の取扱いになりますので中古・新古は一切取扱いいたしておりません。

注文書

氏名

〒
御住所

本体機種 FD T/B ROM

商品名 割引金額

郵送料

合計金額

郵送料は、ソフト 1本350円 2本500円 3本以上650円
データレコーダー、500円 16Kはソフトと同じです

郵送料を忘れずに御注文下さい。

送り先 〒171 東京都豊島区要町3-38-1「ソフトアーデン」注文係

「ソフトアーデン」は、ワールド イン アオヤマ、ソフト事業部の独立販売店です。
FAXによる商品のお問い合せは24時間下記のNo.で……03-987-7798



【お得なセット商品】

限定50台！

シャープCZ-803C
＋
カラーモニタ
(DM-405)
¥68,000

年末冬のボーナス一括払い(1月)実施中！

◉MZ-2500
◉X1ターボ40
◉X1ターボⅡ
下取り交換セール実施中！
見積り価格をお知らせします。

周辺機器の新製品！

◉熱転字カラープリンタ(CZ-8PC1)‥¥69,800→¥59,300
◉ドットプリンタ(CZ-8PD3)…………¥59,800→¥50,800
◉ステレオFM音源ボード(CZ-8BS1)¥24,800→¥21,000
◉モデムユニット(CZ-8TM1)………¥29,800→¥25,300
◉システムスタンド……………………¥ 5,500→¥ 4,700

特価で選べる各種ディスプレイ&TV

シャープCU-14A1 (カラー/4050/アナ・デジ/0.31ドットピッチ) ㊣¥128,000→**¥88,000**

シャープグリーンモニター(1D04)(2000) **¥15,000**

シャープCU-14H2 (14インチ)(4050) ターボII、MZ-2500、PC-9801/8801シリーズ使用可 ㊣¥99,800→**¥53,000**

グリーンモニターMD-12P1(4050) ㊣¥39,800→**¥28,000**

シャープMZ-1D10(4050)(モノクロ) ㊣¥41,800→**¥28,000**

シャープCU-14G ㊣¥49,800→**¥39,800**

シャープMZ-1D22(4050) 2500用モニター(14インチ) ㊣¥108,000→**¥69,800**

富士通 ゼネラルDM-405 (14インチ) (最大4096色対応)(アナログ21P、MSX使用可 8PRGB両用)(2000文字) ㊣¥67,800→**¥38,500**

シャープCU-14A2 (カラー4050/アナログ デジタルRGB) ㊣¥99,800→**¥69,800**

20インチ (RGB2000文字) 20M-202C ㊣¥175,000→**¥48,000**

ディスプレイTV

NEC PC-TV452 (15インチ)(4050) ㊣¥128,000→**¥96,000**



CZ-811D(14インチ)(2000) ㊣¥89,800→**¥47,000**

東芝ディスプレイTV 14V20F(RGBビデオ端子付) ㊣¥99,800→**¥49,800**

シャープCZ-855D ㊣¥119,800 **¥79,800**

MZ-1500(ゲームソフト3本付)¥103,800→¥39,800
■MZ-2200……………………¥128,000→¥29,800

※16ビットボード・キット MZ-1M01・漢字ROM付(MZ-2000/2200用)………………超特価¥20,000

●シャープMZ-2000/2200/3500用キーボード‥‥¥10,000
●CZ-130SF(X1用日本語CP/M)‥‥¥14,800→¥12,600
●CZ-502F(2ドライブフロッピー)‥‥¥99,800→¥79,500
●MZ-1F07(ミニフロッピー)…………¥158,000→¥98,000
●CZ-300F(X1用1ドライブ、3"フロッピー) ¥79,800→¥39,800
●CZ-82F(CZ-802C増設用ドライブ) ¥59,800→¥25,000
●CZ-81P(X1C用カラープロッタープリンタ)¥34,800→¥10,000
●CZ-8DT2(パーソナルテロッパ)‥‥¥44,800→¥38,100
●CZ-8EP(X1拡張ポート)…………¥11,800→¥10,000
●CZ-8VC(RFコンバーター)………¥15,800→¥13,400
●CZ-81EB(X1用拡張I/Oボックス)‥‥¥29,800→¥23,800
●CZ-8BK2(漢字ROM)………………¥19,800→¥16,800
●CZ-8BK3(第2水準ROM+ソフト)‥‥¥25,800→¥21,900
●CZ-8BK4(第2水準ROM)……………¥6,800→¥5,800
●CZ-8BM2(RS-232C・マウスボード)¥19,800→¥16,800
●CZ-52F(X1モデル20増設フロッピー)¥34,800→¥25,000
●CZ-8PD2(ドットプリンター80桁)¥79,800→¥29,500
●MZ-1P17(ケーブル付)………………¥86,600→¥65,000
●CZ-8BV1(カラーイメージボード)‥¥39,800→¥33,800
●CZ-133SF(モデムターミナル/ボード・ソフト、ケーブル付)‥¥25,800→¥21,900
●シャープモデム(MZ-1X22)…………¥21,800→¥18,600
●シャープモデムホーン(MZ-1X19)¥98,000→¥64,800
●通信ソフトMZ-1500用(5Z013)……………………¥6,500
●通信ソフトMZ-2000/2200用(5Z052)………………¥7,000
●RS-232CカードMZ1E29(ケーブル付)…………¥15,200
●NM9400用第2水準漢字ROM………¥28,000→¥15,700

高価下取りセール実施中！
ご相談下さい。

パソコンテレビ X1G

◉X1Gモデル10(CZ-820)+KD-251K‥‥¥84,800
◉X1Gモデル30(CZ-822)+KD-251K‥‥¥124,800

この他にもシャープMZ、CZ周辺機器、シャープソフトが全て揃っています。
本誌発売時には、上記価格表より、さらにお求めやすい価格に変更されている場合があります。

全国通信販売

北海道から沖縄まで —— 信用をモットーに、
よい品をより安く、より迅速にお届けします。

★掲載製品は全て新品です。他に中古品も扱っております。★ご注文は在庫を確認の上、現金書留または銀行振込でお申込み下さい。全商品クレジットでも扱っております。★お申込みの際は必ず電話番号を明記して下さい。★送料についてはご注文の際お問い合せ下さい。

アイビット電子(株)

〒192 東京都八王子市北野町560-5
☎0426(45)3001〜3 FAX.0426-44-6002
《本 社》 ☎03-545-0022 ●営業時間：10:00〜19:00
●定 休 日：日曜日 ●電話受付20:00迄可

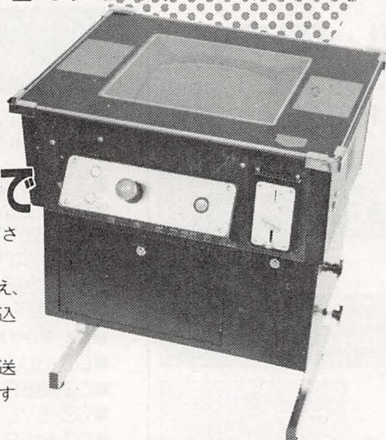
※正価は発売時のメーカー標準価格です。

通信回線オープン！0426-44-6006(パスワードなし)※ご自由にどうぞ。あなたのアクセスお待ちしています。

僕の部屋ゲームセンターになっちゃった。

ゲームコーナーで使った 中古基板・中古テーブル売ります。

君もプロのゲームプレーヤーに!!



任　天　堂

ファミリーコンピューター 買取ります。¥10,000で

- ファミコン売りたい方、すぐお電話下さい。現金でお支払いいたします。
- 資料請求は、60円切手1枚同封のうえ、住所、電話番号を明記して、お申し込み下さい。
- 注文は現金書留で、送料を加えてお送り下さい。尚送料は地方により異ります ので、電話で確認して下さい。

完全アフターサービス付

★基板在庫1,000枚
★全品純正品
★専用ハーネス、遊び方カード付き。
★品質保障付（3ヶ月）
★各種部品取扱います。

14インチテーブル/20,000円

（モニター回転できるので、タテ画面、ヨコ画面両方に対応できます。1レバー2ボタン付）

- 電源を入れるだけですぐ使えます。

Green House

お問合せは　〒420 静岡市東千代田1-7-8
0542(63)6720

パソコンやファミリーコンピューターのゲームではものたりない。

マニアのキミに本物のTVゲームを!

ゲームセンターで営業中の中古TVゲーム機を超安価で売ります。14インチカラーモニター・コインシステム・金庫・鍵付。



☆在庫常時100台直営店で稼動中の完動品
- ニューラリーX、ディグダグ…￥35,000より
- グロブダー、マッピー……￥40,000より
- ゼビウス、ドルアーガの塔…￥55,000より
- その他各社の人気ゲーム機・基板・部品あり。基板下取り交換可。



☆ナムコキャラクター商品通信販売（送料含む）namco

Aセット：ドルアーガの塔、ゼビウス、グロブダーの下敷	￥1,000
Bセット：ドラゴンバスター、モトス、PKランドの下敷	￥1,000
Cセット：スカイキッド、バラデューク、ディグダグIIの下敷	￥1,000
ノートセット：ゼビウスノート、PKマンレポート用紙、下敷1枚	￥1,000
カンペンセット：ゼビウスのカンペン、鉛筆、消ゴム、定規入	￥1,300
ステッカーセット：スカイキッド、PKマン、セビウス、ロゴステッカー	￥1,300
ポストカードセット：ゼビウス関係6枚、ロゴステッカー	￥1,300

その他、ナムコ字体キーホルダー￥1,200　ゲームポスター￥1,700
ゼビウスTシャツ￥1,900

※数量限定早いもの勝ち、注文はハッキリ書いて郵便小為替か現金書留で、一部品切れの時は他の品と入替えます。

中古TVゲーム機の基板（こわれていても可）、EP・ロム（2716・2732・2764）も、買います。

注文の場合は現金封筒に料金・送料と機種名・住所氏名・電話番号をハッキリ書いて下記まで。

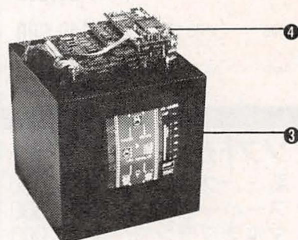
ナムコ商品取扱店
フェニックス産業 ハヤシ
〒151 東京都渋谷区西原1-9-5☎03-466-4734

ほしいゲームがあれば下記の場所まで来て、見てプレイしてナットクしてきめて下さい。

ゲームセンター **フォーカス・フォーカス**
〒156 東京都世田谷区赤提4-48-11
☎03-325-8946 夜12時まで営業

カタログ、価格表、回路説明図希望の時は返信用封筒に切手150円分を同封して下さい。

アクセスのオリジナル製品はここが違う



④

③

★JOYSTICK★TV-GAME★

●全製品ゲームセンターと同一規格、部品を使用！

新製品

デジタル時計

トリガー3

トリガー2

トリガー1

②

すべての方向に対応するジョイスティック

スタートボタン
(MSX用ではJUMPボタン)

セレクトボタン
(MSX用ではRUNボタン)

②ZERO-ONE

SJS-BOXのニュータイプ新発売

MSX用ではスタート/セレクトボタンはハイパーショットに対応します。
現在市販されている総てのジョイスティックより安定性、操作性、重量感、デザイン等において優れています。
＊デジタル時計付＊3トリガーボタン＊超大型サイズ
＊サイズ…16.5cm×26cm(操作パネル面)

SJS-BOX	ZERO-ONE
MSX全機種、X1、セガ用(9ピンコネクター)	
¥ 7,300	¥ 9,200
TVG-Pタイプ、配線オープン用	
¥ 6,900	¥ 8,800

①登録会員募集中！

㋐お手持ちのPCBを少しでも高く売りたい方
㋑お好きなPCBを少しでも安く買いたい方
上記の方々のためにアクセスが便ぎをはかります。
※詳細は資料を請求してください。

③TVG-Pタイプ…パソコン型テレビゲーム機

ゲームセンターのゲーム機をソックリそのまま組み込んだ本格派！
＊全機種共通配線　カラーコードで統一＊タテ型、ヨコ型画面どちらでもそのままでOK！＊サイズ…40cm×40cm×45cm　14インチ ¥25,000

④PCB…ゲームセンター用ゲーム基板

＊お買い得特選PCBリスト有り！
＊ワンタッチ交換用ハーネス付(Gコネクター配線済)
＊TVG-P/TVG-Uと組み合わせるとゲームセンターそのままのゲームがプレイできます。
¥9,000より各種　＊中古基板多数在庫有り！

⑤TVG-Uタイプ…ゲームセンターのゲーム機

一流メーカーのゲーム機を完全整備、Gコネクター配線済　14インチ…¥19,000
＊TVG-P、Uともにパソコン用CRTに使用できます

至急資料を請求して下さい…早い者勝ち！60円切手2枚でOK(※郵便番号と電話番号を必ず明記して下さい)
ご注文は現金書留で住所、氏名、電話番号を明記　合計金額10,000円以上送料サービス10,000円未満一律800円加算
宛先…東京都立川市砂川町8-62-5 〒190 TEL 0425-36-7131㈹㈾11:00AM〜6:00PM

アクセス BM10係

マイコンボーイの目を守る EYE-GUARD アイガード

画期的な新フィルターにより、有害な光線をカット！ブラウン管から目を守ります。

TVゲームやTVの長時間視聴による視力低下を防ぐ

- 視力低下の原因となる紫外線を画面から100%カット
- 偏光板で目の疲労の原因となるまぶじさと有害光線を吸収
- バランスのとれた豊かな色調で、美しい画面
- ワンタッチで取り付けられる便利なフィルター





価格表		
EG-9A	9インチ(200×160mm)	¥ 6,500
EG-12A	12インチ(270×210mm)	¥ 8,000
EG-14A	14インチ(320×250mm)	¥ 8,600
EG-16A	16インチ(370×300mm)	¥13,000
EG-18A	18インチ(420×330mm)	¥14,000
EG-20A	20インチ(500×400mm)	¥18,000



ジェイペックス株式会社
〒107 東京都港区赤坂2-20-7 第2成光ビル
TEL:(03)584-2801/2 FAX:(03)589-2819

お求めは通信販売で！(送料は負担します)
●現金書留●郵便振替口座番号 東京7-89498
商品の注文は、住所・氏名・年齢・電話番号・商品名をハッキリ書いてお申し込み下さい。

全メーカーパソコン ワープロ★全国どこでも電話1本！

日曜・祭日 配達指定OK！

増設RAMボード（PC-98シリーズ用）

PIO-9034C-2	256KB	¥19,800	➡¥12,600
PIO-9034C-3	384KB	¥24,000	➡¥16,800
PIO-9134C-5	512KB	¥26,000	➡¥18,200
PIO-9234-1MC（RAMディスク付）	1MB	¥45,000	➡¥31,500
PIO-9234-1MC（RAMディスク付）	1.5MB	¥58,500	➡¥40,900
PIO-9234-2MC（RAMディスク付）	2MB	¥72,000	➡¥50,400

ソフトが安い!!

10 BASEⅢ 特価 ¥49,800➡¥36,500

新・一太郎	¥58,000
スーパー春望	¥34,800
マルチプラン	¥58,000
CLIP顧客台帳システム	¥38,000（特価 ¥19,000）

価格は電話でおたずねください。



超特価

NECパーソナルコンピュータ PC-9800シリーズ

PC-9801UV2

㊙特価

NEC	PC-9801UV2	¥318,000
シャープ	CU-14A2 4050文字 アナログ デジタルRGB	¥99,000
	定価合計	¥417,800

クレジット 回数	頭金	初回	2回目以後
48	0	10,400	7,800×47
60	0	7,900	6,600×59

ノバ NOVA情報機器(株)

情報機器株式会社

日本一の大特価

わずかな差額で 日本一の

購入機種 NEC PC-9801 UV2

下取機種	下取差額
PC9801F2	97,000円
PC9801U2	107,000円
PC8801mkⅡSR/30	152,000円

購入機種 NEC PC-9801 VM2

下取機種	下取差額
PC9801F2	143,000円
PC8801mkⅡSR/30	208,000円
PC8801mkⅡ/30	223,000円

購入機種 NEC PC-8801mkⅡ FR/30

下取機種	下取差額
PC8801mkⅡSR/30	43,000円
PC8801mkⅡ/30	59,800円
PC8801mkⅡ/20	78,000円

購入機種 SHARP X1 turboⅡ

下取機種	下取差額
X1C	99,000円
X1F/10	97,000円
PC8801mkⅡ/10	87,000円

任天堂 ファミリーコンピュータ

ファミリーコンピュータ……¥14,800
¥4,900のゲームソフト2本……¥4,900
ゲームカセットケース……¥500
¥17,800

ディスクシステム……¥15,000
メトロイド……¥2,500
¥15,800



絶賛発売中

北斗の拳
六三四の剣
ドラゴンクエスト

ファミコンもソフトを買わなきゃただのハコ!! 買えば買うほど安くなる！

4,900円のゲームソフト

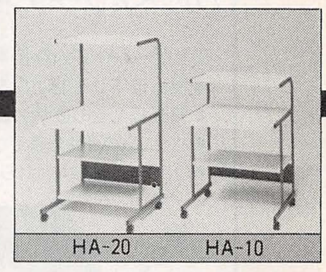
2本買うと 1本3,950円（7,900円）
3本買うと 1本3,780円（11,300円）
4本買うと 1本3,680円（14,700円）
5本買うと 1本3,620円（18,100円）

スーパーマリオ、アーガス、セクロス、ティグタグⅡ、Bウイング、影の伝説、ゲゲゲの鬼太郎、ハイドライドスペシャル、忍者ハットリくん、東海道五十三次、ソロモンの鍵、スクーン 他

※詳しくは電話でお問い合わせください。

大好評！ ノーブランド10枚入（送料別）

MD-2D 1,300円
MD-2HD 4,200円



パーソナル モデム

エプソン SR-120AT



¥49,800
特価 39,800円

アイワ PV-D10 ¥32,000
特価 24,000円

アイワ PV-2123 ¥29,800
特価 22,300円

パソコンの置場にお困りの方へ！

ナカバヤシ HA-20 ¥28,000 特価 14,800円
HA-10 ¥23,000 特価 12,800円

今あなたのお持ちのワープロを新機種へリフレッシュ！

（英・和文タイプライターも応談）

東芝 JW-50FⅡ ¥128,000
下取差額わずか70,400円

サンヨー SWP-M21 ¥118,000
下取差額わずか74,500円

NEC PWP-50E ¥148,000
下取差額わずか98,000円

東芝	JW-R50S	¥89,800	➡¥53,800
シャープ	WD-55	¥69,800	➡¥35,000
シャープ	WD-200	¥148,000	➡¥30,000
ブラザー	NP-300	¥148,000	➡¥30,000
NEC	PWP-50	¥148,000	➡¥79,800

ご注文・お支払い方法

当社の取扱い商品は全て完璧な品質保証及びアフターサービスをお約束いたします。

中古から新品まで全メーカーパソコン・ワープロ・その他消耗品すべてOK。

あなたのニーズにすべてお応えいたします。

お申込は今すぐお電話か右記の商品申込用紙にご記入の上お送り下さい。

申込書送り先：〒105 東京都港区西新橋1-19-6桔梗備前ビル404

●現金書留・銀行振込をご利用いただく場合（商品在庫をご確認ください）
電話か、右記の商品申込書にご記入の上お送りください。ご入金後ただちに商品を発送いたします。
振込先：三菱銀行虎ノ門支店普通預金4808732 ノバ情報機器(株)

●代引きシステムをご利用いただく場合
電話でお申込みください。ただちに商品を発送いたします。代金は商品到着時に商品と引替にお支払いください。

●クレジットをご利用いただく場合
1〜60回までご利用になれます。電話でお申しつけください。

テレビゲームから目を守る

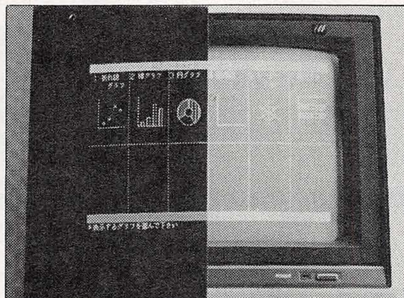
前回好評、半額キャンペーン

TVゲームやTVの長時間視聴による視力低下を防ぐ。



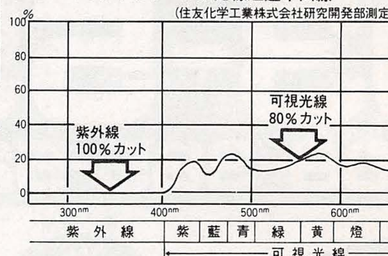
- 14・15型用……小売価格￥8、000➜特別価格￥4,000
- 16・17型用……小売価格￥10、000➜特別価格￥5,000
- 18・19型用……小売価格￥11、000➜特別価格￥5,500
- 20・21型用……小売価格￥13、000➜特別価格￥6,500

●送料400円別途いただきます。
●商品到着後7日以内なら返品できます。返送料は申込者負担でお願いいたします。



素材は住友化学工業のＧＳ303（㊒Ｋ6718.許可No.784020）を使用しております。

★目に有害な紫外線を画面から100%カット
★目に有害度の強い可視光線も約80%カット
★近距離でも眼精疲労を防ぐ偏光板採用
★ギラギラやチラツキをおさえ色の美しい鮮明画像



お申し込みは電話、またはハガキに住所・氏名・TEL
ご希望の型を明記の上、当社あてにお出し下さい。

06-303-4152（GS303ヲ ヨイコニ） サンクレスト J.P.まで

〒577 大阪府東大阪市柏田西1丁目9—15

受付時間／午前9時～午後7時　日曜日・祭日は定休日。

Pureflex®

通信販売　全国送料無料

新しい時代のための高品質・高信頼性・高耐久性です。

ピュアフレックスフロッピーディスクが 手に入りにくい そんな声にお答えして 通信販売サービスがスタートしました。
近くに販売店がない 忙しくて買いに行けない そんな人の為の 新しいシステム。お手頃価格で お届けします。

価格表 （1箱10枚入）1箱単位にてご注文ください。

5インチ（クロ）	MD-2D 2,600円	MD-2DD 3,500円	MD-2HD* 4,600円	MD-2HD-256 5,000円
〃（カラー）	MDC-2D 2,900円	MDC-2DD 3,800円	MDC-2HD* 4,900円	MDC-2HD-256 5,300円

＊は 2HD unformat タイプです。一部使用出来ない機種（例、富士通9450,K-10、松下 OPERATE 7000、パナファコム C-280；380、日立2020、他）がありますので、ご注意下さい。

3.5インチ（1枚入プラスチックケース・1個付）	MF-1DD 5,800円	MF-2D 5,800円	MF-2DD 7,200円
8インチ（ノッチ付タイプ）	FD-1S-128 5,500円	FD-2D-256 5,800円	FD-2D-1024 5,800円

5インチ クリーニングディスク MD-CW 1,800円　1セット（ジャケット1枚クリーニングディスク3枚入）にてお受けいたします。

カラーフルセレクトシステム 色は8月号を参考にして下さい。
カラージャケットシリーズの色の組み合わせは自由です。カラーはレッド、ブルー、イエロー、オレンジ、グリーン、グレー、ホワイト、透明と8色。お好きな色で10枚の組み合わせをお作り下さい。
特にご指定なき場合はスタンダード版（レッド、ブルー、イエロー、オレンジ、グリーン各2枚）をお送りします。

お支払
- ●現金書留の場合　注文書を添えてお送り下さい。
- ●郵便振替の場合　振替用紙の裏の通信欄に郵便番号　住所　氏名　電話番号　商品名　数量　金額をはっきり書いて東京 5-170738 東京フロッピーディスク株式会社までご送金ください。用紙は郵便局にあります。
- ●銀行振込の場合　電話にてご注文の上当社宛て（富士銀行三ノ輪支店普通916562）にご送金下さい。
- ●クレジットカードの場合　詳しくは電話にてお問い合せ下さい。カードの利用をおすすめします。送金手数料がかからず便利です。

Pureflex. 注文書（BM10係）

ご住所	〒				電話		
お名前			年令		機種使用		
商品名		数量		金額		色組指合せ定	

○現金書留の場合、この注文書を添え、お送り下さい。





東京フロッピーディスク株式会社
通販サービス部
〒116　東京都荒川区南千住6-59-8
お問い合せ ご注文は　03-801-2851

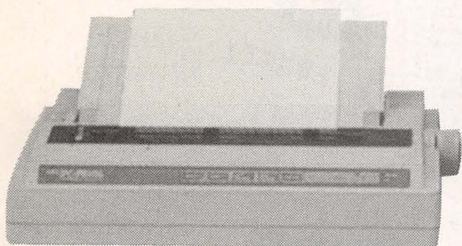
超人気機種

日本マイコン流通センター

お電話一本！BIGに全国通信販売

NEC PC-8801mkII FR・MR セット大特価

さらにお求めやすくなりました！
PC-KD854(ディスプレイ)
新登場!!





これは便利　頭金なし

日本マイコン流通センター
らくらくクレジット

- ★ 月々 3,000円 より、お支払い金額自由組合せ。
- ★ 3回〜60回 まで、お支払い回数。
- ★ 月々均等支払い でも、ボーナス併用支払い でもOK！
- ★ 1ヶ月〜5ヶ月後の一括お支払い もできます。
- ★ 簡単クレジット で、お申し込みカンタン。

プロが薦めるNEC特選品セット　次のページにつづきます。

あなたに合ったセットをお選び下さい。　合計定価より最低54,400円から最高105,400円の値引をお約束！

PC-8801mkII FR セット

注文番号 B−J06　モデル30・純正モニターセット

PC-8801mkII FR30
PC-KD854(純正4050文字カラーモニター)

合計定価 ~~¥267,900~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
30回	¥10,335	¥ 8,400

注文番号 B−J07　モデル30・4050文字モニター激安セット

PC-8801mkII FR30
4050文字高解像カラーモニター
生ディスケット10枚1箱

合計定価 ~~¥276,500~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
30回	¥8,570	¥8,000

注文番号 B−J08　モデル30・フルセット

PC-8801mkII FR30
PC-KD854(純正4050文字カラーモニター)
スター TR24(ケーブル付24ドット漢字プリンタ)

合計定価 ~~¥344,100~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
30回	¥11,157	¥10,500

注文番号 B−J09　モデル20・純正モニターセット

PC-8801mkII FR20(ディスク1基付)
PC-KD854(純正4050文字カラーモニター)

合計定価 ~~¥237,800~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
30回	¥9,235	¥7,600

注文番号 B−J10　モデル20・4050文字モニター激安セット

PC-8801mkII FR20(ディスク1基付)
4050文字高解像カラーモニター
生ディスケット (10枚1箱)

合計定価 ~~¥246,500~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
20回	¥10,780	¥10,300

注文番号 B−J11　モデル10・2000文字モニター激安セット

初心者におすすめ！

PC-8801mkII FR10
2000文字カラーモニター
PC-DR312(データレコーダー)

合計定価 ~~¥172,400~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
20回	¥7,680	¥6,800

PC-8801mkII MR セット

注文番号 B−J12　MR・純正モニターセット

PC-8801mkII MR
PC-KD854(純正4050文字カラーモニター)

合計定価 ~~¥327,800~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
30回	¥12,340	¥10300

注文番号 B−J13　MR・4050文字モニター激安セット

PC-8801mkII MR
4050文字高解像カラーモニター
生ディスケット (10枚1箱)

合計定価 ~~¥338,500~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
30回	¥10,332	¥ 9,900

注文番号 B−J14　MR・ワープロセット

PC-8801mkII MR
4050文字高解像カラーモニター
スター TR-24
(ケーブル付24ドット漢字プリンタ)
スーパー春望(人気ビジネスワープロ)
生ディスケット (10枚1箱)

合計定価 ~~¥437,100~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
36回	¥12,500	¥11,000

注文番号 B−J15　MR・高級ワープロセット

PC-8801mkII MR
PC-KD854
(純正4050文字カラーモニター)
ブラザー M-1024IIPX
(24ドット漢字プリンタ)
スーパー春望(人気ビジネスワープロ)
プリンターケーブル
生ディスケット (10枚1箱)

合計定価 ~~¥474,400~~

大特価 お電話にて！

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
48回	¥13,390	¥10,000

★お申し込みは今すぐ、お電話か次ページ申込書で！

日本マイコン流通センター

東京本社受付 03 (463)4501
大阪受付 06 (364)1258
福岡受付 092 (751)3901

(株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
●振込先/大和銀行渋谷支店 普 6400197

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい

大特価

新製品・超人気パソコンが勢揃い



全国どこでも即、お届け!

全国オンライン・完全アフターサービス・保証付

お支払いはボーナス併用払いで月々3000円からでもOK!

NEC PC-9801UV2 セット

NECパーソナルコンピュータPC-9800シリーズ

新登場

注文番号 B−J16 本体・純正ディスプレイセット

PC-9801UV2
PC-KD854(純正4050文字カラーモニター)
合計定価 ~~¥407,800~~

大特価 お電話にて!

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
36回	¥12,500	¥11,000

注文番号 B−J17 人気ワープロセット

PC-9801UV2(本体)
PC-KD854(純正4050文字カラーモニター)
M-1024IIPX(24ドット漢字プリンタ)
新・一太郎(超人気ワープロ)
合計定価 ~~¥573,100~~

大特価 お電話にて!

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
36回	¥18,750	¥15,500
60回	¥11,920	¥10,300

NEC PC-9801VM2 セット

注文番号 B−J19 本体・ディスプレイ格安セット

NEC PC-9801VM2(本体)
NEC PC-KD854 (4000文字ディスプレイ)
合計定価 ~~¥504,800~~

大特価 お電話にて!

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
48回	¥12,080	¥10,000

注文番号 B−J20 人気ワープロセット

NEC PC-9801VM2(本体)
NEC PC-KD854(純正4050文字カラーモニター)
プラザー MP 1024IIPX(24ドット漢字プリンタ)
新一太郎 (超人気ワープロ)
合計定価 ~~¥670,100~~

大特価 お電話にて!

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
42回	¥16,040	¥15,000

注文番号 B−J21 本体・純正ディスプレイセット

NEC PC-9801VM2(本体)
4050文字高解像カラーモニター
合計定価 ~~¥498,500~~

大特価 お電話にて!

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
42回	¥11,600	¥10,800

注文番号 B−18 UV2 鬼に金棒セット

PC-9801UV2に5インチ2HDディスクを装備したセットです。

ランドコンピュータ LDS-5UV

NEC PC-9801UV2(本体)
シャープ CU-14A2(4050文字モニター)
ランド LDS-5UV(5インチ2HDドライブ)
合計定価 ~~¥495,800~~

大特価 お電話にて!

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
36回	¥16,000	¥13,400
60回	¥10,340	¥ 8,900

特徴

- UV2で5インチ版のプログラムが使えます。
- 5インチ版のデータを3.5インチ版に移行できます。
- 3.5インチ版のプログラムで5インチ版のファイルが作成できます。
- 5インチ側も2HD/2DD自動選択式です。

注文番号 B−J22 証券会社オンラインシステム

★チャート(月足・週足・日足)株価分析、情報サービスなど各証券会社が行っているパソコン通信によるデータサービスをお考えの方ご相談下さい。
★証券会社にパソコンで株式などの注文が出せ 刻々と変わる株価が表示できます。
証券会社の株式サービスを受ける最適なセットです。

株式パソコン通信セット

NEC PC-9801VM2(本体)
シャープ CU-14A2(モニター)
スター TR24(漢字プリンタ)
サンワ MOD-1200E(モデム1200ボー)
増設256K RAM
プリンタケーブル
通信ケーブル(RS-232C)
合計定価 ~~¥668,200~~

大特価 お電話にて!

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
36回	¥18,500	¥16,900
60回	¥12,640	¥11,200

- 下取もOK/お持ちの機種からの買替えもできます。
- ご予算により色々な組合せ、中古品でのセットなど、ご相談に応じます。
- オンライン株価分析ソフト「兜町」など分析ソフトプログラムも取揃えております。

注文番号 B−J23 National FS-4000 MSX 64K ワープロ・パソコン

テレビにつなげるだけて ゲームからワープロまで

ズバリ 54%引 半額以下!

超特価 ¥49,800

- ワープロとしてもMSXパソコンとしても使える
- カートリッジ・テープに文章を保存可能
- 2スロットル
- 英文ワープロも装備
- 漢字プリンタ内蔵
- そのままテレビにつなげます(ケーブル付)

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
6回	¥9,288	¥8,700
18回	¥4,070	¥3,100

注文番号 B−J24 NEC PC-PR405

定価 ~~¥69,800~~

特価 ¥44,800

- PC-8801・9801シリーズ用熱転写漢字プリンター

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,988	¥7,900
15回	¥3,976	¥3,300

注文番号 B−J25 Victor HC-80 MSX2

ズバリ半額!

定価 ~~¥84,800~~

特価 ¥42,400

- 表示能力、大幅にアップ。V RAM128 KB、256色が一度に楽しめる しかも2000文字表示で、そのまま御家庭のテレビにつなげます(ケーブル付)

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
6回	¥7,944	¥7,400
15回	¥4,088	¥3,100

★お申し込みは今すぐ、お電話か右ページ申込書で!

徒歩0分 渋谷駅前店にて展示中! ぜひご来店下さい。

月々3,000円より

日本マイコン流通センター

全品保証付



テレホンショッピング!

お申込は今すぐお電話か下記の申込書でOK!

日本全国どこでも特価でお届け

お電話一本

クレジットOK

今話題の新製品が全国どこでも超特価でお届け!

SHARP パソコンテレビ X1G



注文番号 B－J26 モデル30・純正ディスプレイセット

CZ-822C(本体・ディスクドライブ2基付)
CZ-820D(純正テレビ機能付ディスプレイ)

合計定価 ~~¥197,800~~

大特価 お電話にて!

クレジットお支払いコース

回数	1回目	22回目以降
24回	¥9,220	¥7,500
36回	¥7,000	¥5,300
48回	¥4,340	¥4,200

注文番号 B－J27 モデル30・格安ディスプレイセット

CZ-822C(本体・ディスクドライブ2基付)
CU-14G(純正2000文字カラーディスプレイ)

合計定価 ~~¥167,800~~

大特価 お電話にて!

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥8,264	¥6,300
36回	¥4,750	¥4,500
48回	¥5,538	¥3,500

注文番号 B－J28 モデル10・純正ディスプレイセット

CZ-820C(本体・カセットレコーダ内蔵)
CZ-820D(純正テレビ機能付ディスプレイ)

合計定価 ~~¥149,600~~

大特価 お電話にて!

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥6,960	¥5,700
36回	¥6,250	¥4,000
48回	¥7,570	¥3,100

注文番号 B－J29 モデル10・格安ディスプレイセット

CZ-820C(本体・カセットレコーダ内蔵)
CU-14G(純正2000文字カラーディスプレイ)

合計定価 ~~¥119,600~~

大特価 お電話にて!

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
12回	¥9,740	¥8,600
24回	¥5,120	¥4,600
36回	¥5,500	¥3,200

今がチャンス! ファミコンからMSXまでご奉仕!

注文番号 B－J30 SHARP X1 turbo II

注文番号 I－J13 本体・純正ディスプレイセット

シャープ CZ-856C(本体)
シャープ CZ-855D(15型純正モニター)

合計定価 ~~¥297,800~~

大特価 お電話にて!

クレジットお支払いコース例

回数	1回目	2回目以降
30回	¥11,435	¥9,200

注文番号 I－J14 本体・ディスプレイ格安セット

シャープCZ-856C(本体)
4000文字高解像カラーモニター

合計定価 ~~¥277,800~~

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
24回	¥10,240	¥9,200
36回	¥7,500	¥6,500
48回	¥6,580	¥5,100

特価 ¥188,000

注文番号 B－J31 富士通 FM77AV

FM-77AV2(本体・ドライブ2基付)
FM-TV151(カラー純正ディスプレイ)

合計定価 ~~¥247,000~~

特価 ¥184,800

回数	1回目	2回目以降
24回	¥11,064	¥9,000
36回	¥7,000	¥6,400
48回	¥7,088	¥5,000

注文番号 B－J32 任天堂 ファミリー コンピュータ (人気ソフト5本付)

- ゲゲゲの鬼太郎
- ハイドライドスペシャル
- アーガス
- バルトロン
- タッグチームプロレスリング

※一部変更があることがあります。

特価 ¥32,800

クレジットお支払いコース

回数	1回目	2回目以降
12回	¥3,408	¥3,000

●お申込みは今すぐお電話か下記の申込書で!

東京 本社受付 03 (463)4501

大阪受付 06 (364)1258

福岡受付 092 (751)3901

※すでにご注文いただいております商品の納期・お問合せは東京本社までお電話下さい。

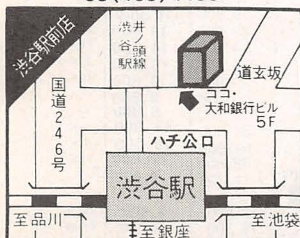
●送り先/(株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
●振込先/大和銀行渋谷支店 普通6400197

お申込み方法

- 今すぐお電話か下記のパソコン申込書に記入の上お送り下さい
  クレジットの手続きが済み次第5日前後で商品がお手元に届きます。
- 現金一括払いの方は、下記の商品申込書にご記入の上、代金を同封して現金書留にてお送り下さい。到着後3日前後で商品がお手元に届きます。
- 人気商品については多少納期が遅れる場合があります
- クレジットの場合、学生・未青年の方は保護者の代理申込みになります。
- クレジットのお支払いは回数、ボーナス併用払いなどご自由に組み合せできますのでご相談下さい。

★尚、お急ぎの方は今すぐお電話でお申込下さい。

社員・アルバイト募集中!
03(463)4455



★エレベーターは建物裏にあります。

《商品申込書》 昭和 年 月 日 日本マイコン流通センター御中

下記の商品を申し込みます			支払方法	クレジット:現金	
ご購入商品			フリガナ		電話番号
注文番号	特価	支払回数	お名前		
	円	回	フリガナ ご住所		
	円	回			生・年 月・日 年 月 日 才

B 10月号

日本マイコン流通センター

全国どこでもお電話一本で即、お届け!

中古マイコン在庫リスト

超お買得品 お申し込みは今すぐお電話で!

注文番号BJ50
NEC PC-6001mkIISR

75%引
本体定価~~¥89,000~~
現金特価 ¥23,000

注文番号BJ51
限定10台 NEC PC-9801VM2

本体定価~~¥415,000~~
(中古)
ナント ¥284,000

クレジットお支払いコース		
回数	1回目	2回目以降
24回	¥15,420	¥13,900
36回	¥12,000	¥9,800

注文番号BJ52
NEC PC-9801F2

本体定価~~¥398,000~~
(新古)
54%引
特価 ¥187,000
保証一年付

クレジットお支払いコース		
回数	1回目	2回目以降
24回	¥11,360	¥9,100
36回	¥9,750	¥6,400

超お買得中古マイコン大バーゲン 全品保証付・リフレッシュ済、今すぐお電話下さい。

NEC・本体	定価(円)	特価(円)	備考
PC-9801UV2(新同)	318,000	239,000	2HD 3.5インチドライブ
PC-9801VM2	415,000	279,000	超人気機種
PC-9801VF2(新同)	348,000	244,000	
PC-9801M2	415,000	224,000	
PC-9801F2	398,000	184,000	
PC-9801U2	298,000	164,000	3.5インチDISK2基付
PC-9801	298,000	74,000	
PC-8801mkIIFR30	178,000	134,000	超人気機種
PC-8801mkIIMR	238,000	168,000	1MバイトDISK付
PC-8801mkIISR30(新同)	258,000	138,000	
PC-8801mkII30	278,000	98,000	
PC-8801mkII20	228,000	79,000	
PC-8801mkII10	168,000	49,800	
PC-8801	228,000	34,800	名機PC-88
PC-8001mkII	123,000	28,000	
PC-8001	168,000	14,000	ロングベストセラー機
PC-6601SR	155,000	44,000	3.5インチDISK付
PC-6601	143,000	36,800	3.5インチDISK付
PC-6001mkIISR	89,800	23,000	
PC-6001mkII	84,800	16,800	
PC-6001	89,800	9,800	ミュージック機能付

シャープ・本体	定価(円)	特価(円)	備考
CZ-800C	155,000	37,000	X1 G-RAM付
CZ-801C	119,800	36,000	X1C
CZ-802C	198,000	38,000	X1D 3.5インチDISK付
CZ-803C	42,000	39,800	X1C/S
CZ-811C	52,000	44,000	X1Fモデル10レコータ付
CZ-812C	139,800	79,800	X1F モデル20
CZ-852C	278,000	98,000	X1ターボ30 ディスク付
MZ-1500	89,800	28,000	クイックディスク付
MZ-2000	218,000	38,000	モニターレコータ内蔵
MZ-2200	147,800	29,800	専用レコータ付
MZ-711	79,800	14,000	
MZ-721	89,800	18,000	レコータ内蔵

各社・本体	定価(円)	特価(円)	備考
シャープ MZ-2521モデル30	198,000	118,000	ディスク2基内蔵
富士通 FM-7	128,000	29,800	
FM-NEW7	99,800	34,000	超人気機種
FM-77D2	228,000	79,800	
FM-77AV2	158,000	99,800	4096色同時発色
FM-11EX	398,000	99,800	
東芝 PA-7007	238,000	98,000	
PA-7010	119,800	19,800	ハソヒア7
PA-7012	163,000	16,000	ハソヒア T-BASIC
日立 MB-6891	163,000	18,000	ハソヒアOA BASIC
MB-6892	198,000	19,800	レベル3マークII
カシオ FP-1100	118,000	22,000	レベル3マークV
ソニー SMC-777	128,000	19,800	
アップル APPLEIIc	148,000	49,800	カラーハレット付
	248,000	88,000	DISK付
APPLE DISKII	——	29,800	ドライブディスク
インターフィールド ライムライト	298,000	49,800	ディスク、レコーダ内蔵

各社・ディスク	定価(円)	特価(円)	備考
エプソン TF20	168,000	54,800	PC用DISK
TF10	129,800	59,800	PC用DISK
シャープ MZ-1F13	218,000	?18,000	1Mバイト2ドライブ
CZ-801F	198,000	69,800	X1用5インチ

NEC・プリンター	定価(円)	特価(円)	備考
PC-6021	49,800	14,000	熱転写プリンター
PC-PR103	89,800	34,000	ドットプリンタ
PC-PR401	39,800	19,800	熱転写プリンター
PC-PR405	69,800	38,000	24ドット漢字プリンタ
NK-3618-22	234,000	52,000	漢字プリンター
PC-8822	234,000	49,800	漢字プリンター 136桁
PC-PR104(新同)	148,000	59,800	24ドット漢字プリンター

各社・プリンター	定価(円)	特価(円)	備考
エプソン FP-80K	189,000	34,000	ドットプリンタ
シャープ MZ-1P06	234,000	67,000	漢字プリンター
CZ-80PK	123,000	39,800	X1用漢字プリンター
CZ-8PK2	128,000	49,800	X1用漢字プリンター
エプソン MP-130K	510,000	89,000	136桁 漢字プリンタ
MP-100II	192,800	39,800	136桁プリンタ
富士通 MB-27401	149,800	32,000	FM7用ドットプリンタ
MB-27404	89,000	19,800	ドットプリンタ
MP-80タイプII	148,000	22,000	
RP-80F/TIIK	139,000	36,000	漢字プリンター
ブラザー M-1009	59,800	19,800	MSX、PC対応フリンタ
HR-5	39,800	19,800	
精工舎 GP-700M	99,800	24,000	カラーフリンタPC、FM用
GP-500M	49,800	19,800	PC、FM用プリンタ
GP-250F	59,800	18,800	PC、FM用プリンタ
GP-500F	49,800	19,800	PC、FM用プリンタ
GP-550E	119,800	29,800	PC、FM用プリンタ
ナショナル KX-P1091N	79,800	34,800	PC,FM用プリンタ
ロジテック KP-1000	39 800	16,800	熱転写プリンタ

MSX	定価(円)	特価(円)	備考
富士通 FM-X	49,800	14,000	16K
サンヨー MPC-10	74,800	18,000	32K
MPC-10mkII	75,800	25,000	32K ライトペン付
MPC-2	39,800	24,000	64K
MPC-5	54,800	12,000	16K
MPC-6	55,800	19,800	64K
ナショナル CF-3000	79,800	24,000	64K セハレート型
CF-2000	54,800	12,800	16K
CF-1200	43,800	15,800	16K
CF-2700	59,800	22,000	32K
ソニー HB-55	54,800	14,800	16K
HB-75	69,800	21,000	64K
HB-701FD	148,000	64,800	ディスク内蔵
HB-10	34,800	16,800	16K
東芝 HX-10DP	67,800	24,800	64K
HX-20	69,800	26,000	64K
HX-21	79,800	28,000	
HX-10S	55,800	21,000	16K
HX-22	89,800	32,000	64K フル装備
MB-H21(新同)	49,800	18,800	32K
サンヨー MPC-1	——	14,000	16K
MPC-3	46,800	18,000	16K 3スロットル
PHC-27	49,800	22,800	64K
ビクター HC-30	36,800	16,000	16K
HC-80(新同)	89,800	39,800	64K MSX2
三菱 ML-F110	54,800	14,000	16K
ML-F120	64,800	19,800	32K
カシオ PV-16	29,800	9,800	16K
MX-10	19,800	9,800	16K
PV-7	29,800	8,800	8K
キャノン V-10	54,800	14,000	16K
V-20	64,800	26,000	64K
V-8	39,800	12,000	16K
任天堂 ファミリーベーシック HVC-007	14,800	6,800	

各社・データレコーダー	定価(円)	特価(円)	備考
富士通 MB27501	12,800	5,800	FM用
NEC PC-6082	19,800	6,800	PC用
サンヨー MR-33DR	12,800	6,200	全機種対応
各社データレコーダー激安市	——	3,800より	レッド大バーゲン

マイコン・ワープロ・周辺機器・ソフト・書籍などまとめて

全国ネットであなたのマイコンを

TOKYO 在庫 03(463)4455 日本一 日本マイコン流通センター

特報1

高価下取・買取

日本マイコン流通センター

PC-9801F・M・VM、
PC-8801MKII30・SR30
とくに高く買います

全国通信下取販売・買取

激安 中古マイコン月々3,000円よりクレジットOK！全国通信販売OK！

ファミコン 中古 ソフト 売ります！

限定台数 シャープ ツインファミコン（中古）入荷！
●ファミコンからの買替えもOK！

渋谷駅前店
渋井ノ谷頭駅線 / 国道246号 / 道玄坂 / ココ・大和銀行ビル5F / ハチ公口 / 渋谷駅 / 至品川 / 至銀座 / 至池袋
★エレベーターは建物裏にあります

中古ソフト3000本！ ナント980円より

注意 電話による中古ソフトのお問合せはできませんので、下記の中古ファミコンリストをご請求下さい。

激安 中古ファミコンソフトのリストをもらおう！

今、60円切手２枚を下の住所、「ベーマガ係」へ送ると、①中古ファミコンソフトリスト②新作ソフト割引券③中古ソフトを売りたい人にお徳な、高価買取券がもらえます。

●下取・売却・中古マイコンのお求めは今すぐお電話で!!

中古受付 03(463)4455（ヨシココ）

●送り先/(株)日本マイコン流通センター
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 大外ビル
●振込先/大和銀行渋谷支店 普 6400197

下取・売却をお急ぎの方は直接現品を宅急便などで下記へお送り下さい。

●下取りご希望の場合は、一週間以内に、ご希望商品と下取分代金差し引きの請求書をお届け致します。
●売却ご希望の場合は、現品が着き次第、3日以内に高価買取り代金をお届け致します。
●下取り・売却どちらの場合も周辺機器、ソフト、書籍まで全て高価でお引取り致しますのでまとめてお送り下さい。
●直接お送り頂く場合は下記の宛先に、MK係を必ず御記入して下さい。

キリトリセン

《無料見積申込書》 昭和　年　月　日　日本マイコン流通センター御中

下取り機種			ご購入機種（新品）			中古品ご購入希望機種		
メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価	メーカー名	品名・品番	定価

フリガナ お名前		ご住所	〒		TEL		
購入予定日	年　月	職業		年令　才	購入方法	現金・クレジット	分割の場合の希望額 月々　円ぐらい

★新品・中古品購入、下取りご希望の方は、この見積申込書に必要事項をご記入の上、お送り下さい。見積と便利で簡単なお取引き方法の説明書をお送り致します。★下取品のない方も全メーカー商品格安で販売致します。お申し込み下さい。 Ⓑ9月号

新学期 MSXパソコン ワープロ ワクわくワクわく セール!!

ドラゴンバスター/ドルアーガの塔 スカイキッド 〉お買い上げの方全員にいずれか1個
ナムコットキャラクター・クーラーボトルプレゼント中!!

Cooler Bottle (500mℓ)



新発売

お申し込みは お早めに!

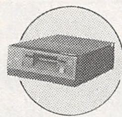
今、すぐお電話ください。
パーソナルコンピュータ お支払いは10月からでOK!



テレホンショッピング
仙台(022) 224-5591

---

① SONY HIT BIT
MSX2 SONY PERSONAL COMPUTER
HB-F5





●MSXバージョン2のパソコン本体に、3.5インチFDDユニットをセットして特別限定で奉仕!!ご予約はお早めに!

MSX2パソコン ＋ フロッピーディスクドライブ ＋ ゲームソフト セット

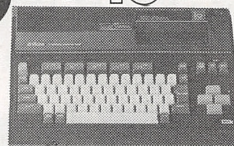
品切れ間近か お申し込みはお早めに!!

●ソニーMSX2パソコン〈HB-F5〉¥84,800
●ソニー1DDフロッピーディスクドライブ〈HBD-50〉¥89,800
●ゲーム ソフト〈レイドック〉 ¥6,800
合計¥181,400を 現金特価89,800円

頭金なし	月々3,500円×29回
第1回目5,370円	

お支払い合計……106,870円

② ビクター io AV PERSONAL COMPUTER HC-80 MSX2



●話題のMSX2パソコン。今までのMSX用ソフトや周辺機器がそのまま使える。
●表示能力、大幅にアップ。V-RAM 128KBだから、256色が一度に楽しめる。しかも2,000文字表示テレビに対応した80桁文字表示。

●ビクターMSX2パソコン〈HC-80〉 ¥84,800
●ROMソフト ¥4,900
合計¥89,700を現金特価49,800円

頭金なし	月々2,400円×23回
第1回目2,570円	

お支払い合計……57,770円

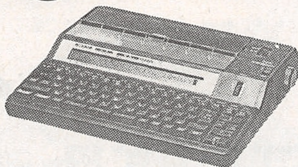
③ SONY HIT BIT MEZZO
MSX SONY PERSONAL COMPUTER



●手にしたその日から遊んで学べるパソコンHB-10。
●人気のゲーム"ロードランナー"が付属。通信添削でBASICも大丈夫!!
●ソニー遊んで学べるMSXパソコン〈HB-10〉 ¥34,800
●ゲームソフト〈ロードランナー〉付、通信添削でベーシックがわかる。

20台限定!! 現金特価 19,800円

④ NEC
NECパーソナルワープロ
文豪 mini3 E



●24ドット、20字の液晶表示。常時レイアウト表示も可能。
●40,000語の基本辞書と文節変換で入力はスイスイ。
●ハガキの宛名印字からB4横サイズまで印字可能。
●英文ワープロ機能と仏、独、スペイン語にも対応。

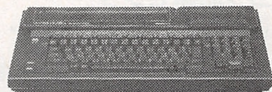
●NECパーソナルワープロ〈PWP-30E〉……¥69,800
現金特価 49,800円

頭金なし	月々2,400円×23回
第1回目2,570円	

お支払い合計……57,770円

⑤ National ワープロ・パソコン
FS-4000 ナショナル MSX キングコング

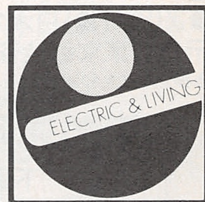
●家庭用テレビがそのままワープロ画面に。
●RAM64KなどMSXパソコンとしても本格派。
●16ドット熱転写プリンタ内蔵で、ロール紙、カット紙が使用可能。



●ナショナルMSXパソコン キングコング〈FS-4000〉
ROMソフトセットで 現金特価 44,800円

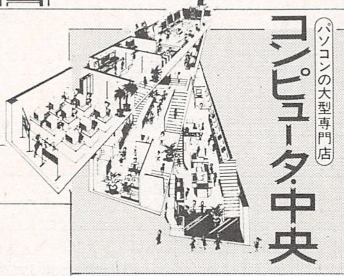
頭金なし	月々2,500円×19回
第1回目3,130円	

お支払い合計……50,630円



受付時間 AM10:00▶PM7:00〈年中無休〉

全国どこでも 無料配達/ご注文は 商品NOでどうぞ
低金利でお得な OAクレジット/手軽なクレジット 頭金なし
らくらくお支払い 長期60回払までOK!/ゆっくりお支払い 10月からのお支払いでOK!
クレジット又は現金でのお申し込みはお電話でお問い合わせ下さい。



パソコンの大型専門店 コンピュータ中央

エルタウン
庄子デンキ

コンピュータ・中央
仙台市一番町三丁目6−5 ☎022(224)5591

コンピュータ石巻バイパス
石巻市東中里三丁目2−5 ☎0225(93)3211

コンピュータ・山形
山形市七日町二丁目7-43 ☎0236(42)1222

コンピュータ・中町
郡山市中町7−15 ☎0249(22)7655

コンピュータ・古川
古川市李埣前田10 ☎02292(3)3883

NIDECOM SOFT
for Better Computer-Living
TAITO

"影"が魔性の闇を裂く

影の伝説™
THE LEGEND OF KAGE

美しい"霧姫"に災いが降りかかった。魔界より蘇った魔物達が闇の中から現れ、霧姫をさらっていってしまったのである。江戸城下に悪業の限りをつくした魔物達が、遂には美しい霧姫に魔手を伸ばしたのである。「霧姫を魔物どもの屋敷から助け出せ！」あわてふためいた城主は命知らずの侍達に命じたが、誰一人生きて帰ってはこなかった。町の噂を聞き、屋敷に向かった一人の若者がいた。伊賀の忍者"影"である。


影の伝説の画面はテーブルゲーム用ですので、実際の画面とは異なります。

■影の伝説
定価 6,800円(5"FD版)
●X-1ターボ 近日発売
定価 4,900円
●MSX(ROM版) 好評発売中

史上最強の戦闘ヘリ、ジャイロダイン。——緊急発進！



西暦2000年。エイリアンと手を結んだS国は、世界征服のため秘密兵器を開発中だった。それを知った各国は、あらかじめ侵入させておいたスパイの救出と、S国の秘密兵器完成を阻止するため、最強のヘリコプター「ジャイロダイン」の緊急発進を決定した。戦いの最中に、次々と起こるミステリアスな現象。一刻も早く、アジアの某国に隠された敵巨大基地を破壊しろ。秘密兵器の完成は、もう間近に迫っている。S国の野望を打ち砕いて世界を救え！

GYRODINE™

■ジャイロダイン
定価 6,800円(5"2D)
●PC-8801mkII SR/FR/MR/TR
●X-1シリーズ(X-1Fは不可)
定価 4,900円
●MSX(ROM版)


ジャイロダインの画面はテーブルゲーム用ですので、実際の画面とは異なります。

上へ、下への極秘任務。
いま、エレベーターは武器になった。

■エレベーターアクション



キミは腕利きのスパイだ！キミに課された使命は、敵のビルに忍び込み、赤いドアの部屋に隠された㊙書類を手に入れることにある。成功のカギは上下に動くエレベーターとエスカレーターを巧みにコントロールすることだ。成功を祈る！

定価 4,500円(カセット版)/定価 6,800円(5"FD版)●PC-8801シリーズ●X-1シリーズ●FM-7シリーズ新発売 定価 4,900円●MSX(ROM版)

Zoomでせまる。
3Dタイプの新野球ゲーム。

■ビクトリアスナイン



タイトーならではの本格3Dゲーム。ピッチャーが投げるボールが、Zoomタッチで目の前に迫ります。三振か、ホームランか。ダイビングキャッチあり、クロスプレーありの、迫力あるプレイを存分に楽しめます。さあ、プレイボール！

定価4,500円(カセット版)/定価 7,500円(5"FD版)●PC-8801シリーズ●PC-9801 U2●FM-7シリーズ●PC-9801シリーズ●PC-6601シリーズ●X-1シリーズ●MZ-2200/2000シリーズ※音声発生機種:「アウト」「セーフ」など、イロイロな声が飛び出します。●PC-8801mkII SR以上(ディスク版)●X-1ターボModel 10(ディスク版)GRAM(CZ-8 BGR2)増設で可●X-1ターボModel 20、30、40(ディスク版)●FM-77/77 L2/(ディスク版)→MB-28121又はMB28122増設で可●FM-77 L4(ディスク版)●PC-9801 U2

宇宙からの挑戦状

■スペースインベーダー/PartII



20××年、地球侵略の命を受けたインベーダー前線部隊が、地球へ到来した。無気味に響くインベーダーの足音は、地球壊滅への足音なのか？

定価 4,800円●MSX(ROM版)

■ちゃっくんぽっぷ
定価 4,500円(カセット版)
定価 7,500円(5"FD版)
●PC-8801シリーズ
●MZ-2200/2000シリーズ
●X-1シリーズ
●FM-7シリーズ
定価 3,800円
●PC-6001mkII(カセット版のみ)



■フロントライン
定価 4,500円(カセット版)/定価 7,500円(5"FD版)●PC-9801シリーズ※5"FD版は2D、2DD共用タイプです。●PC-8801シリーズ●MZ-2200/2000シリーズ●X-1シリーズ●FM-7シリーズ 定価 3,800円●PC-6001mkII/6601(カセット版のみ)定価 4,800円●MZ-1500(QD版)

■「スペースクルーザー」、「ワイルドウェスタン」
定価 4,500円(カセット版)定価 7,500円(5"FD版)●PC-8801シリーズ●MZ-2200/2000シリーズ●X-1シリーズ●FM-7シリーズ

■MSXで楽しむ、人気の「ちゃっくんぽっぷ」、「チョロQ」、「ザイゾログ」。好評発売中です。 定価各 4,800円●MSX(ROM版)

▲「フロントライン」「スペースクルーザー」「ワイルドウェスタン」の5"FD版をPC-88SR以上でお楽しみになる場合は、N-BASICモードでご使用ください。
※MSXは16KB以上の機種でお楽しみください。MSXはマイクロソフト社の商標です。

株式会社 ニデコ

〒101 東京都千代田区外神田1-3-7
■システムコンピュータ営業部/☎03-(253)-0761代 FAX03-(253)-0984
■コンピュータプラザ・ニデコ/☎03-(251)-8061代
●ニデコムソフトは全国の有名パソコンショップでお求めいただけます

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田1-11-15電話03(445)6111 定価380円(送料80円)雑誌 18361-10

マイコンBASICマガジン第五巻第十号通巻五十二号 昭和六十一年九月二十五日印刷 昭和六十一年十月一日発行 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 昭和五十九年五月一日国鉄首都特別扱承認雑誌第七五一七号